

# CYANIE PLANIERS NORUD







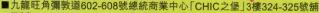












■電話:2391-1067

■傳真: 2332-0275

■電郵:sales@gpw.com.hk

Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon





# 創造球會的二大寶典

J LEAGUE 創造職業球會 2 OFFICIAL GUIDE

經 營 編 HK\$140 完全 DATA 編 HK\$220

> 齊集 所 有 會 、 球 員、球探及監督資 料,是秘書以外的 最佳拍擋。



# BIOHAZARD 2 手鐲

# HK\$320

全金屬製造,造型獨特,刻有 《BIOHAZARD 2》 的標誌。



胸前標有《BIOHAZARD 2》的標題標誌,背上標有「RPD | 字樣。

# BIOHAZARD 2 頸鍊 每款 HK\$250



設計獨特的 精品,分為 銀、紅及藍 色三款。

# 歡迎郵購各類遊戲、精品!!

由即日起,《遊戲誌尊賣店》增設本地及海外郵購服務。各產品售價請參考廣告內容如欲訂購廣告以外的其他遊戲精品,歡迎致電本店查詢售價。

## 郵購條款

- ◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
- ◆如所付金額不足,郵購申請將不受理,已付金額將全數退還。
- ◆如所訂購產品經已停產,本店將退還所有已收取款項。
- ◆除非產品本身出現問題,否則售出一概不可退換。

# BIOHAZARD 2版 DESERTEAGLE .50AE

# '98 限定商品 HK\$1900

氣手鎗中的經典作,特製銀色鎗身,仿木手柄釘有BIOHAZARD 2標誌及刻有主角簽名。附送BIOHAZARD 2胸章。



# 郵購手續 123

1. 填妥隨列表格,計算應付金額 郵費(以每件產品計算)

本地郵購	
海外郵購	HK\$80

## 2. 付款

## A.支票/匯票

抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」 B.直接過戶

請直接將應付金額存入/匯入以下銀 行戶口,並向銀行要求收據。

## 銀行:恒生銀行HANG SENG BANK 戶口號碼:378-034797-001

## 3. 發出訂單

請將閣下的郵購商品表格郵寄/ 傳真到本店。使用直接過戶付款的讀 者,請連同銀行發出之數據之影印本 郵寄/傳真到本店。支票/過戶收據 經核實後,產品便會盡速寄到府上。

垂	遊戲	誌尊			i	
姓名:			occordan.			
年齡:	身份證/	/護照號研	<b>.</b>			
地址:			Majit III c			
	聯絡電	電話:				
訂購產品名稱		單價		數量		金額
AK A HAN A			×		=	
			×		=	
		30 30	×		=	
郵費 (本港HK\$10/海	外HK\$50)		×		=	

# PS版資料一應俱全

機動戰士Z高達設定資料集

## HK\$250

各款機動戰士、 戰艦介紹、執製於 所紹、新與及於 動畫片段政新 國及電腦動 製作法也一應 製作法也一應



代客訂講各類主機、遊戲,美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、 PC-FX、 SFC、 SS、 PlayStation、電腦遊戲。

♦◆◆「遊戲誌尊賣店 INTERNET分店」快將啟市,地址:www.???.com.hk,敬請密切留意。◆

# 第69號 目錄

游戲索引 (以游戲性質及百數排序)

ACT	
可變走攻 GUNBIKE2	7 4
可要定以 GUNBIKE	24
TAIL CONCERTO	0
裝甲騎兵4	
天誅	
CRISIS CITY	
BURNING RANGER11	2
ARPG	
DRUID	58
41/0	
AVG DARK MESSIAH2	
孃樣特急	
TOUR PARTY	
ENIGMA	54
只可以相愛	34
KLAYMEN KLAYMEN 救救泥膠城	35
ETC   星星中發現! TAMAGOCHI6	20
	U
FIG	
武士道之刃 24	19
咸蛋超人 FIGHTING EVOLUTION5	50
POCKET FIGHTER	51
RAC	
X.RACING	10
X.RACING	12
KATTOBI TUNE	)
C.A.R.T.WORLD SERIES	
CHORO Q3	30
RPG	
RPG FINAL FANTASY V1	18
英雄傳説 白魔女	
WELDOFF EASTRIA	
REBUS	
XENOGEARS	
AZEL	
SLG	
悠久幻想曲 2nd Album1	12
SD GUNDAM G CENTURYS	32
BOMBERMAN WARS	
想見妳	
EGG	
木偶之夢	
創造職業棒球會8	
J LEAGUE 創造職業球會 212	20
仙窟活龍大戰12	24
SPT	
	20
PLAY STADIUM 3	U
SRPG	
FARLAND SAGA10	)2
STG GUNGRIFFON II1	16
G DARIUS 2	00
	0
IMAGE FIGHT+X-MUTIPLY	)3
TAB	
TALENT WARS5	57
SCOVENTURE DRAGON MASTER SILK 外傳	50

- ◆出版 / CINEASTE INTERNATIONAL LTD. 地址/香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓 電話/2380-2223 傳真/2866-2618 電子郵件/cineaste@glink.net.hk
- ◆責任編輯/米奇
- ◆編輯部/JAMES WONG、小键键、KOTARO AGENT X、彙羅、怪獸、積奇、非洲
- ◆特約筆者/喬丹、小琪、阿三、仁辣、HAJIME
- ◆攻略部/FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS TAZ · NASH
- ◆封面設計 / ANDY LEUNG



遊戲漫畫縱橫談

.132

# 新 GAME 介紹

12	悠久幻想曲 2nd Album
16	GUNGRIFFON II
	FINAL FANTASY V
	英雄傳説 白魔女
	DARK MESSIAH
	可變走攻 GUNBIKE
26	TAIL CONCERTO
28	
30	PLAY STADIUM 3
	SD GUNDAM G CENTURYS
36	WELDOFF EASTRIA
	TOUR PARTY
	装甲騎兵
	X.RACING
	天誅
40	武士道之刃 2
50	咸蛋超人 FIGHTING EVOLUTION
	POCKET FIGHTER
	REBUS
52	BOMBERMAN WARS
	BOWBERWAN WARS
	CRISIS CITY
55	相目标
50	想見妳 TALENT WARS
	DRUID
	SGOVENTURE DRAGON MASTER
59	
	SILK 外傳 星星中發現! TAMAGOCHI
61	EGG
	KATTOBI TUNE
	IMAGE FIGHT+X-MUTIPLY
64	
65	KLAYMEN KLAYMEN 救救泥膠城/
	C.A.R.T.WORLD SERIES

66	XENOGEARS
	CHORO Q3
84	
90	AZEL
102	FARLAND SAGA
112	BURNING RANGER

# 玩家廣場

4	STREET FAXER
6	
	PLAYER'S CHOICE
117	秘技工場
120 遊戲研究坊:、	JLEAGUE 創造職業球會 2
124	遊戲研究坊:仙窟活龍大戰
128	遊戲配件睇真啲
130 SENIMENTA	L GRAFFITI情書大賽公布
136	電腦遊戲信箱
142	遊戲動畫廊
	精武門
147	遊言戲語
	遊戲官立小學/黃金書屋
149	無責任新 GAME 評壇
152	電腦遊園地
158	And a command the second

2	
144	落街買新嘢
156	編者話

# 業務機戰隊EX

AOU SHOW 特別版 隨書附送·不另收費

◆美術部/子濃·SING·FAI·ANDY LEUNG FION、佐治、癫、KEN、FUNG

- ◆對日聯絡及市場發展/畑山哲哉 ◆特別計劃 / ZACKY WU、天草四郎時貞
- ◆廣告部/NELSON CHAI 電話: 2511-8208
- ◆電腦分色/御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
- ◆印刷/凸版印刷 (香港) 有限公司
- 地址:新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
- ◆發行/德強記書報社 地址:九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下B座



# SONY 推出 PS 支援液晶體袋裝遊戲機

SCE 在本月 19 日向傳媒發表將開發一個由 PlayStation 記憶卡發展而成的超小型 PDA(PERSONAL DIGITAL ASSISTANTS/類似電子手帳),期待能於今年冬天推出。

這次所開發的 PDA,是以 PlayStation 的記憶卡加上可更換程式的 32 bit RISC CPU,再配合液晶表示畫面、聲響機能、通信機能等而成,而這架 PDA 是會著重遊戲多於一般辦公室用途的。

這 PDA 最特別之處,是不單能當作記憶卡使用,亦能獨立使用專用的附屬軟件,這些軟件能夠經PIayStation的記憶卡插槽DOWNLOAD。此外由於有紅外線的通信機能,資料的交換不且不用再經 PlayStation主機,更可能經附屬軟件操作其他使用紅外線通信的機器。(丁丁君)



# 規格一覽

CPU ARM7T (32 bit RISC處理器) SRAM: 2K byte **MEMORY** FLASH RAM: 128K byte (記憶卡兼用) **GRAPHIC** 32 × 32 dot 單色 LCD SOUND 壓電蜂鳴器 (4 bit PCM) 輸入掣:5個 SWITCH RESET製:1個 其他 紅外線誦信:雙向 LED表示器:1個 月曆機能 ID (個別號碼) 電池(CPU及月曆機能所用)

# TOKYO GAME SHOW'98 蓄勢待發

日本遊戲界的盛事「東京 GAME SHOW'98」,將於 98 年 3 月 20~22 日在幕張展覽場舉行,至截稿時為止,已知將會有 95 間公司參加,而今次展覽的特色之一,是會新設一個 PC CORNER來專攻電腦軟件,而 MICROSOFT 更和 INTEL 合作在場內設置一個「PC GAME ZONE」,配合日本電通、富士通及日本 IBM 等公司宣傳電腦遊戲的優點給到場人仕,現時預定會展出的作品數目有 20 個。

從已公布的場館規模來看,以 KONAMI 為最大,達 90 小間,其他大搞的參展商則有 COMPILE (81 小間/用來搞啫喱方塊比賽?)、 CAPCOM (80 小間) NAMCO (72 小間)及 SCE (60 小間),雖説不是地方大就一定有用,但肯投下這麼多資源,相信對自己的展品有一定的信心吧。(丁丁君)

# 哥斯拉進襲 PlayStation

在上個月初的第95年度美國國際玩具展中, Electronic Arts 宣布將會推出以哥倫比亞/三星製作的 Godzilla 電影為題的遊戲,分別會有PC版本和 PlayStation版本,據悉原本 Pygnosis亦有意製作,可是最後放棄計劃。雖然推出日期未定,不過相信會與電影同步的。 (仁魂)

# 世嘉玩具部門獨立闖天下

世嘉在本月20日突然宣布將於4月1日起和玩具事業部分家,將它們與製作低年齡層玩具為主的分公司「SEGA YUNEZAWA」合拼,獨立成新公司「SEGA TOYS」,並由元TAKARA常務的國分功先生擔任社長一職。

這次合拼,擔稱是由於偏重於一般玩具的 SEGA YUNEZAWA 最近收益降低,而專注遊戲機中心或家庭用遊戲的SEGA玩具事業部亦有同樣情況,因此希望藉着設立新公司來簡化行政,並以發展手提液晶遊戲機為重點。看來不論是SONY或SEGA,均看上手提遊戲機市場的潛力,但較遲起步的 SEGA,以乎首先要面對 SONY 的 PlayStation 對應手提遊戲機。(丁丁君)

# SEGA 企業內有關玩具教育事業部隊的歷史

1985年 世嘉企業開始進行和玩具、教育等部門有關的事業 1991年 在公司的組織內設立 SEGA TECT 1994年 YUNEZAWA 加入 SEGA 旗下,設立 SEGA YUNEZAWA 公司 1997年 SEGA TECT 及 SEGA YUNEZAWA 合拼,保留了 SEGA YUNEZAWA 的名字 世嘉將玩具教育關連部門與SEGA YUNEZAWA統 一為 SEGA TOYS

# 最新世嘉遊戲畫面公開

截稿前剛收到一些世嘉新作的畫面,其中除了世嘉的98年 大作《櫻大戰2》之外,還有中文SATURN遊戲《仙劍奇俠傳》 的畫面;實際的詳盡介紹請等下期,這次還是先刊登一些圖片給 大家欣賞吧。(丁丁君)



# N64 THE BEST? N64 COLLECTION? 4800 日圓遊戲登場

任天堂最近公布將於98年3月2日開始,把旗下5款N64遊戲降低至4800日圓發售。過去由於N64遊戲要以匣帶形式推出,成本較高,故售價一直也比起以CD-ROM為媒體的PlayStation及SATURN高,雖然去年任天堂已開始逐步將新作的售價調低至6800日圓,但面對兩大機種的廉價版政策,相比之下便顯得好像很昂貴了。

雖然這次降低售價的作品以孖寶兄弟系列及 STARFOX 等名作為 主,但降價版本中是不再會附送振動手掣等附屬品的,所以實際上的吸 引力可能有限。(丁丁君)

# 降價作品名單

《孖寶賽車 64》 / 96 年 12 月 14 日 / RAC / 9800 日圓 《BLAST DOZER》 / 97 年 3 月 21 日 / ACT / 6800 日圓 《STAR FOX 64》 / 97 年 4 月 27 日 / STG / 8700 日圓 《孖寶兄弟 64 振動盒對應版》 / 97 年 7 月 18 日 / ACT / 6800 日圓 《金眼睛 007》 / 97 年 8 月 23 日 / ACT / 6800 日圓

# 經典再現?人物再來?

美國飄來小道消息,由於《Street Fighter Collection》銷量不錯, 所以 Capcom決定會推出其續篇,好似話一隻 CD 五個遊戲,聽講其中

四隻是《Street Fighter》、《Street Fighter II》、《SF II》十二人版和 Turbo版,大概今年內推出。

此外,傳聞街機《SF Zero 3》 會出番軍佬 Guile 和相撲手 Honda, 好像還有另一舊人物,不過也有消 息傳出,這遊戲並不能準時在四、 五月之間面世。(仁魂)



# 成功還看撒爾達

目前為止,不少玩者都懷疑《Zelda 64》到底是否能夠準時推 出,其實不只是大家,從一些業內人士透露,不少遊戲開發商也同時

密切留意這一隻作品,因為他們相信任天 堂會盡力製造這 RPG 遊戲, 力求表現 N64的功能,如果《Zelda 64》真的有極 好表現的話,開發商便會正式考慮為N64 製作遊戲,所以今云真是要看撒爾達 (仁魂)



# 霧夜吸血城

Konami 日前亦發表了 N64 遊戲《惡魔城 64》的最新畫面,並 且得到四位角色的背景,包括有身為 Belmont 後裔的吸血鬼獵人 Schneider Belmont,能夠變成人狼的戰士 Cornell Reinhart,擁有

特殊力量的十二歲少 女 Carrie Eastfield · 強悍武士 Kola, 但仍 然未有確實的發售日 期。(仁魂)





# 《BIOHAZARD 2》耳筒價合理

唔知大家有冇買到呀 LEON 嗰枝槍呢?呢枝嘢喺上期就已經炒 到千八大元,今期截稿前就更再下一城,在旺角區最高炒價去到二千 八喇,冇計啦,連日本都賣斷市。除咗枝槍之外,香港仲啱啱到咗 《BIOHAZARD 2》嘅耳筒,呢個 ASC-1105BH耳筒係 CAPCOM 同 ASCII 合作出嘅,但係個耳筒基本上同《BIOHAZARD2》冇乜關 係,最大相關之處就係耳筒嘅兩邊有大大個 S.T.A.R.S 嘅 LOGO (S.T.A.R.S 係上集主角所隸屬嘅特種部隊)。據聞啲聲唔差喎(筆 者冇親身試過),不過價錢就算OK,大約三百多元就有交易。吖, 香港咁興《BIOHAZARD》啲嘢,唔知遲吓會唔會返埋 《BIOHAZARD》件風褸呢?(喬丹)

# XENOGEARS》死都唔俾你拆

上幾期先至同大家介紹咗個可以直接播到 MOVIE 檔案嘅 ACTION REPLAY,但係估唔到出咗冇耐就遇到個剋星,呢個 ACTION REPLAY竟然播唔到《XENOGEARS》嘅片,就算硬拆條

片出嚟都只係播吓花吓咁,而且播播 吓仲會搞到機都燒埋,筆者唔係講緊 部 ACTION REPLAY會燒,而係燒咗 部 PlayStation,播片都會燒主機!? 筆者都係初有此聞,唔知出 ACTION REPLAY嘅廠方會唔會有一啲對策 喇。(都話唔係 OFFECIAL 嘅嘢都唔 係好可靠唿啦!)(喬丹)



# 連串美國遊戲

據知有三個由電腦遊戲改篇的 PlayStatioon,將會在今個月底推 出<sup>,</sup>分別是《Diablo》、《Theme Hospital》和《Warhammer:Dark Omen》。《Diablo》這受歡迎的電腦遊戲,相信不用再介紹了,今次除 遊戲介面有所不同外,也只能夠兩人同時進行。

而《Theme Hospital》是一個醫生的經 歷,怎樣醫治病人,怎樣預防疾病,又怎樣掩飾 過錯呢?全憑你的掌握。

(Warhammer: Dark Omen》是依據同名的英式 桌上戰棋,這一集則是 Empire 力拼 Undead, 其次 是遊戲系統設計得極之良 好。(仁魂)





# 影相 GAMEBOY 炒炒炒

GAME BOY 個 POCKET CAMERA 終於都出咗喇,幾百蚊就可以 玩影相,而且仲可以玩畫相添,所以真係異常受歡迎(不過似乎想研究 佢嘅結構嘅人多啲喎),如此佳品,自然成為炒賣嘅對象啦!POCKET CAMERA截稿前已經去到五百幾蚊喇,不過俾人炒到咁貴都主要係啲貨 少,依家個 CAMERA 開始出現缺貨嘅現象,真係買少見少。至於個 PRINTER仲厲害,缺貨情況更嚴重,有聞係因為批發要舖頭入四個 CAMERA 先至有一部 PRINTER, 個個買 CAMERA 嘅人都想印番啲相 出嚟噪啦,個PRINTER有乜理由唔炒吖,神枱價八百大元以

上。唔講唔知,因為個 POCKET CAMERA咁好賣,所以連條對戰線都缺 貨,(CAMERA 同 PRINTER 係用條對 戰線駁埋嘅)不過返貨都算正常。(廣告 時間:想知個 CAMERA 點用同個質素好 唔好,就要睇內文嘅介紹喇)(喬丹)



# 反蛋貴精不貴多?

如果大家行開 GAME 場,都不難發現有《THE HOUSE OF THE DEAD》 嘅體現版,其實呢隻體現版係來自剛到港嘅《VIRTUA COP》SPECIAL PACK, 呢個 SPECIAL PACK有《VIRTUA COP》

OF THE DEAD》 嘅體現版 (繼續廣 告時間:想知隻體現版嘅內容就要 睇內文嘅介紹啦),價錢相當合 埋,大約三百多元,所以亦幾受歡 迎,不過最唔明呢隻體現版點解會 有人翻,可能啲SS嘅GAME 迷實 在太耐冇槍 GAME 玩啦。(喬丹)



# SQUARE 極為震撼的傳聞

最近收到一則奇怪的傳言,就是近日業內人士之間盛行一個説 法,Square可能(甚至正在)為N64製作遊戲,大家聽到後,都會產 生極度震撼及質疑,仁魂亦是這樣,但是直至現在,也未能得到進一步 的消息,例如是甚麼類型的遊戲……剛剛從另一渠道中,聽到是一隻 RPG遊戲,名稱為《The Secret of Mana》--這不正是當日《聖劍 傳說 2》的副題嗎!然而暫時仍沒法肯定其真確性。(仁魂)

# 從街機看 DURAL

據說世嘉方面,計畫在今年夏季推出一塊廉價而又高性能的街機底 板,同樣會用上即將用於 DURAL 的 Hitachi 處理器,據了解它與 Model 3比較,圖像處理上是好過兩至三成左右。

此外,日前 Sega of America 向財經雜誌《BrandWeek》透露會花 費 100 萬美金來宣傳新主機,當正式推出時,大約會有 10至 15 款遊戲 同時發行,而其後的兩三個月,則會有近30至40款遊戲推出。(仁魂)

# TO ANTER TO



# 啱啱做完《業務機戰隊EX》,個人好 疲,所以今期冇乜料到,請大家見諒!

# 又係講日本

話説小弟同呀天草終於都完整無缺咁去日本睇完SHOW返到嚟。期間我哋梗係有去到日本啲機鋪參觀啦!咁嗰日我哋就打機





海田(中一口)を打・ドアスコーズようトラコン を対する場所・は、サイヤン・レージング と、日本の、ロージングを対し、サイト・レージング のジャイングラス・ロージング・ロー



■哩張就係優惠券嘅正背面・印得幾精美架

# 喺機鋪做乜都得?

話時話,日本啲機鋪真係特別啲嘅。嗰日小弟同呀天草去咗 某機鋪嘅時候,發現喺間鋪入面有一部彩電。哩部嘢嘅用途唔係 用嚟做啲GAME嘅「芒」,而係用嚟播帶。咁佢播啲咩帶咁巴閉呢 又?佢哋竟然喺度公然咁播放《EX 2》嘅宣傳片!當然,佢哋餅帶 係從正當途徑得返嚟啦。其實,小弟覺得哩個喺機鋪播片嘅宣傳 方法真係諗得過。一來啲生產商可以好直接咁向啲機友 SELL佢哋 嘅新GAME,二來幫佢哋播片嗰間機鋪又會「響晒朵」,三來啲機 友們又可以睇到最新嘅畫面,真係一家便宜幾家着呀。不過講返 轉頭,哩個方法條香港都唔係咁可行。唔好講其他吖,剩係咁樣播一播片,就一定有一大班人圍 條度企定企咁睇。香港有幾多間機鋪夠地地方企咁多人吖。再講,有時啲機友又真係幫唔落



嘅,手多多咁,如果搞壞咗部電視唔單只大家都冇得睇,機鋪老 細換彩電都唔見錢啦!好似上次個TOUCH SCREEN GAME



《MEGATOUCH XL 5000》,嗰 塊咁嘅TOUCH SCREEN用玻璃 成9000個大洋一塊,聽講「同羅 環甘聲」返咗一部,唔夠3粒鐘塊 玻璃就俾啲機友整爛咗嘞。唉, 你哋咁樣,叫人哋點敢入多啲貴 價GAME俾你哋玩呀?

■間機鋪入面喺度播片都得…

# 會有啲乜 GAME 返呢?

咁查實小弟今次去哩個AOU SHOW究竟收到乜嘢料呢?嗱, 舊年9月個AM SHOW基本上就係俾啲生產商公布自己將會出啲乜 嘢GAME,可以試玩嘅GAME大部分都係開發中嘅貨色,離推出 日期都仲有一段日子。但係今次AOU SHOW就唔同嘞,喺AM SHOW公布嗰啲GAME除咗少部分已經出咗之外,其他嘅都開發 得七七八八,就嚟出得咁濟。所以今次有好多機鋪老細都專登走 過日本一兩日,睇吓貨辨咁啦。咁會有啲乜GAME返呢?據小弟 嘅觀察所得,SNK嘅《RB2》就一定會返(隻《METAL SLUG 2》就 已經返咗嘞),CAPCOM嘅《星鬥士 2》同《2》就實冇走雞啦(不過 據CAPCOM方面「唔想出鏡」嘅「有力人仕」指出,《星鬥士2》要過 咗3月先至會出,而隻《EX 2》嘛……仲要等吓添啦)。SEGA方 面,隻《RALLY 2》、《FIGHTING VIPERS 2》、《VIRTUAL ON 2》 都會返(《哈利》就返咗嘞)。《對戰TANTOARU SASHISU》返嘅機 會都好大(近排都唔係有太多PUZZLE GAME返呀); KONAMI嘅 《BATTLE TRYST》、《TERABURST》、《SKIER'S HIGH》、 《DARK HORSE LEGEND》都有機,但相信都會係啲「大場」返 多; NAMCO嘅《TIME CRISIS 2》同《EHRGEIZ》都會返,不過 《EHRGEIZ》個系統都幾複雜,睇嚟香港班機友都要好好學習嘞。 至於隻《DOWNHILL BIKERS》同《PANIC PARK》,相信「大場」 返嘅機會都好大。講到TAITO嘛……《PUZZLE BUBBLE 4》、 《POP'N POP》哩啲PUZZLE GAME就一定會返啦,《PSYCHIC FORCE 2012》同《電車GO!2》都應該會返嘅,但係相信數量唔 會多;其他廠咯喎, KANEKO隻《CYVERN》、彩京隻《墮落天 使》、HUMAN嘅《人間改造裝置RX》同SUNSOFT隻《立體上海》 都會返貨。睇嚟直到下次街機SHOW(98年9月嘅第36回AM SHOW) 之前,大家都唔愁有GAME玩啦(唔好唔記得仲有《拳皇 98》呀 1 ) 1

# 接向遊戲生產商提供你的喜好

# PLAYERS CHOICE 遊戲普

THE WAY TO **普查** 地址:灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX: 2507-5175

EMAIL: cineaste@glink.net.hk

# PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

## 你最喜愛的 PlayStation 遊戲



1ST BIOHAZARD 2 100票 CAPCOM

SQUARE

2ND FINAL FANTASY VII 56票 SQUARE 24票 CAPCOM 3RD BIOHAZARD 9票 4TH XENOGEARS 8票 NAMCO 5TH Tales of Destiny

# 你最喜愛的 Sega Saturn 遊戲



1ST 拳皇96

2ND X-MEN Vs Street Fighter 49票 CAPCOM 3RD 超級機械人大戰F 45票 BANPRESTO 22票 GAME ARTS 4TH Grandia

14票 SEGA 5TH 創造職業球會2

# 你最喜愛的 N64 遊戲



1ST SUPER MARIO 64 20票 任天堂

2ND MARIO KART 64 14票 任天堂 KOANMI 3RD 實況足球3 13票 4TH NBA IN THE ZONE 98 11票 KONAMI 任天堂 5TH 007金眼睛

# 你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



NAMCC 開發度50% SNK 69票 開發度?% SNK 開發度?% 12票 3RD King of Fighter京 開發度100% CAPC 4TH X-MEN VS. STREET FIGHTER EX Edition



## 你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



1ST 拳皇97 2ND 超級機械人大戰F完結篇 開發度?% SEGA 42票 3RD 櫻大戰2 4TH BIOHAZARD 2 ? THE HOUSE OF DEAD



## 希望移植到 PlayStation 的遊戲



1ST 超級機械人大戰F

60票 Sega Saturn B ANPRESTO

51票 Sega Saturn SEGA 2ND 櫻大戰 CAPCOM 3RD 街頭霸王3 37票 AD Sega Saturn GAME ARTS

# 你最希望移植到 Sega Saturn 的遊戲



1ST FINAL FANTASY VII 56票 PlayStation SQUARE

AD CAPCOM 2ND 街頭霸王3 NAMCO 3RD 鐵拳3 CAPCOM 4TH 街頭霸王3 2ND IMPACT 6票

## 你最喜愛的遊戲人物



1ST 八神庵 46票 2ND 不知火舞38票

3RD KEN 28票

4TH 古蘭特 18票 5TH 真宮寺櫻 12

# 你最喜愛的街機遊戲



SNK 1ST 拳皇97 108票 CAPCOM 2ND 街頭霸王3 55票 3RD 街頭霸王3 2ND IMPACT 30票 CAPCOM CAPCOM 4TH MARVEL Vs CAPCOM~Clash of Super Heroes~ 10票 5TH~幕末浪漫~ 月華之劍士 SNK

# No.215 《GAMEST》街機人氣榜首 5 名介紹 2/28



	順位	前回	遊戲名	製造商	
f	1	- 121	~幕末浪漫~ 月華之劍士	SNK	
	2	1	拳皇97	SNK	
	2	3	鐵拳3	NAMCO	
	4	2	街頭霸王3 2ND Impact	CAPCOM	
3	5	4	Virtua Fighter 3tb	SEGA	

# 今期獎品





# 本 刊 將 個 別 通 知 各 得 獎 者 領 獎 辦 法

# 第67期「Player's choice」 抽獎得獎名單

PlayStation 主機

張柏堅

PlayStation 遊戲《PORSCHE CHALLENGE》 YEUNG SING KEUNG

PlayStation 遊戲《街頭霸王 COLLECTION》

AU WING SHUN

PlayStation 遊戲《FORMULA 1》

**CHONG WAN HOL** 

《PRINCESS QUEST》海報

馬文傑 吳國豪

《TURE LOVE STORY》海報

CHAN KA WAI IONG SIO WENG VIRGIN INTERACTIVE襟章 LAW CHI YIN

# 第 69 期 PLAYER'S CHOICE 参加表格

截止日期:1998年3月13日

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的PlayStation遊戲(只限已推出的遊戲)

遊戲名稱: \_\_\_\_\_

2.你最喜愛的Sega Saturn遊戲

遊戲生產商:

4.你最喜愛的N64遊戲 遊戲名稱: \_\_\_\_\_\_

5.你最期待的兩款PlayStation遊戲(只限未推出的PlayStation遊戲)遊戲名稱:

遊戲生產商:

6.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲(只限未推出的Sega Saturn遊戲)

聯絡電話:

戲名稱:

7.你最希望移植到PlayStation的遊戲

遊戲生產商:

8.你最希望移植到Sega Saturn的遊戲

遊戲生產商:

為保障閣下之私穩,請將表格放入信封內投寄。



MEM

TEXT BY: 小健健

# 先睹為快

# 名機械人雲集的完結編!

在去年年尾,BANPRESTO就在SATURN上推出《超級機械人大戰》系列的最新作,亦即是《超級機械人大戰 F》。不過大家都知道,這隻《F》只不過是整個遊戲的上集,在遊戲的完結後還留有一條小尾巴。然而在就快來到的4月,BANPRESTO就會將此遊戲的完結編推出,並命名為《超級機械人大戰F完結編》。那麼,這隻遊戲又有甚麼特別之處呢?又有沒有《F》中沒有的新系統或者新機械人呢?我們一起去看看吧。





◎ GAINAX / Project Eva. • テレビ東京◎ サンライズ • 東急エージェンシー • テレビ東京

フライス • 宋志エージェンシー • テレビネス ◎ 創通エージェンシー • サンライズ

ンシー・サンフィス◎ ダイナミック企画

©BANDAI • VICTOR • GAINAX ©BANPRESTO 1998

LG 製造商: BANPRESTO 数售日: 預定4月 售價: 6800日圓 容量: CD-ROM

# 舊作的延續

既然説到這是《F》的完結編,當然有好一些遊戲元素 是由上集引用到本集的。它們是甚麼,齊來瞧瞧啦。

# 絕對可以使用! 上集的爆機 SAVE!!

在《F》中各玩者幾經辛苦才得到的爆機SAVE,在《完結編》中是可以在遊戲一開始就LOAD出來使用。所以大家不用擔心上回「辛苦經營」的東西會白費。再者,就算閣下所擁有的《F》SAVE DATA是仍未爆機的,亦可以在《完結編》中使

用!不過讀者中可能會問, 「若果沒有《F》的SAVE DATA·那豈不是玩不到《完結編》?」當然不是啦,因為在 《完結編》內,廠商已提供了一個SAMPLE DATA給玩者,令 到一些未玩過《F》的玩者都可 以享受玩《完結編》的樂趣。

# 超豪華的聲優陣!!

跟《超級機械人大戰F》一樣,於《完結編》中廠商也起用了大約130名配音員為各角色配音,使遊戲的迫力大增。大家也知道每一個參與戰鬥的角色在出招時都會有配音員替他們配音吧?然而在發生SPECIAL EVENT時又有沒有配音呢?其實在《F》內已有一

個名為DRAMATIC VICE EVENT的系統。這個系統是於非戰鬥畫面,及遇上SPECIAL EVENT的時候,(例如大鐵牛的駕駛者——波士出場啦)配音員把角色的對白配上聲音,令到該EVENT更貝染感力,繼而令玩者的投入度大增。



# 繼續大量使用的 MOVIE DEMO!!

身為次世代遊戲,又怎可 以沒有播片呢?而且在《完結 編》中的播片數量會比《F》的更 多。玩者除了可以欣賞到真 三 一萬能俠的變形、帝皇萬能俠 的出發及泰坦3之變形片段外,遊戲中更會有「隱藏 DAMO」出現。至於它的出現條件可以留意日後《遊戲誌》的報導。











■泰坦的出場過程, 質素不低啊。

# 完全承繼!《F》的分枝!

還記得在《F》中,是有兩條故事流程的嗎?它們為別是「超級機械人系」及「真實機械人系」。而來到《完結編》,這

兩條主線將會繼續伸廷下去。 而且在《完結編》,這兩條主線 都會各自有自己的分枝,令到 本遊戲有多個不同的結局。

# 新加的遊戲元素!

剛才就說過一些關於由《F》中承繼下來的東西。但新的遊戲又怎會沒有新加的東西呢?現在就為大家介紹一下《完結編》新追加的遊戲元素。

# 新的作品、新的機械

雖說這只不過是《超級機械人大戰F》的完結編,但完全沒有新的機械總說不過去吧?而且大家還記不記得BANPRESTO剛說推出《超級機械人大戰F》的時侯,曾經說過在內是會有《飛越顛峰》、《無敵鋼人泰坦3》及《傳說巨人伊迪安》這三套作品的呢?



不過它們並沒有在《超級機械 人大戰 F》中出現。然而大家也 不用擔心,因為它們都會在今 集《超級機械人大戰 F完結編》 中出場!那即是説,在今集玩



者除了可使用上次出現的機械 人外,更可使用伊迪安、泰坦 3及GUNBASTER。當然,這 三套作品的人物也會在《完結 編》中出現。

其實除了這三個機械人外,《完結編》中也會出現《F》中已存在作品之新機械人。如《鐵甲萬能俠》的新鐵甲萬能俠、《機動武鬥傳》的GOD GANDAM 、FULL ARMOR百式改及  $\nu$  GUNDAM 量產型等等。(而  $\nu$  GUNDAM 量產型更有兩個版本給你選,一是用飛翔炮作武器,供新類型人使用;而另一個版本是用

壘球炮,適合一般駕駛者)而以上所列的機械人都是《F》中沒有、《完結編》才出現的機





■恐怖!連第五使徒的絕對領域都給它 這招撞穿!超強的招式呀!



■這就是新鐵甲萬能俠的勇姿。



■伊迪安初出場的談話畫面。



■大家看看伊迪安的HP,竟有19000 之多,絕對比得上一架母艦。



# 甚麼是「伊迪安計」呢?

剛才也説過今集玩者可使 用伊迪安這個機械人。而隨着 這個機械人的出現,還會有一 個名為「伊迪安計」的系統於遊 戲內。但究竟這是甚麼東西來 的呢?其實「伊迪安計」是專為 伊迪安而設的特殊系統。而這 個系統更會直接影響兩個威力 極大的武器:伊迪安槍及伊迪 安劍之攻擊力。不過,「伊迪 安計」中的數值玩者是不可以 直接調校的,要由玩者一些行 動及引發特殊EVENT才可令計 內的讀數起變化。

除此之外,這個計是以發 現伊迪之力量時・以那時的力 量水平作為基準。另外,要使 出迪安槍及伊迪安劍這兩招攻 擊,除了要有「伊迪安計」支持 外,駕駛者亦需要持有一定的 氣力值,不然也是不能使出 的。(唔,很苛刻的條件哩)



■由於發生了EVEN · 令到「伊迪安計」的棒號發出光輝,這狀態就是發揮 • 令到「伊迪安 出強大伊迪之力的最好証明。



■這是伊迪安的武器畫面。由於伊 力強大、令至伊迪安劍可以使用。而遷招的攻擊力是9999!」(不過不是時常 都是有遷麼高攻擊力的)



■伊油安劍準備發射



■在伊迪安周**圍出現光**環,跟着……



■「笨蕉!!!!!

# 果多蒙的氣力是在130之下, 這三招就不會在GOD GUNDAM的武器表中出現。另 外,這三招是不可以被改造 的,如果要增加它們的威力, 就只可以靠升多蒙的LEVEL



■乘着MASTER GUNDAM的東方不 敗·正用十二王方牌大車輪攻擊多蒙。

# 十階段完全改造計

在《F》中·每個機械人之 各項能力都只可有五段強化, 故此在該項能力強化了五次 後,就算玩者有錢都不能將它 再POWER UP,只可以乖乖的 去儲LEVEL。不過來到《完結

編》,有些機械人之各項能力 就可以強化十次之多!再加上 在上集用餘的錢可以今集用, 實在是給玩者一個更大的改造 空間。



■用銀彈政策把機械人的能力推到極限吧!

# 重新表現!初號機的暴走

在《F》中,也許很多玩者 對初號機的暴走畫面感到略欠 迫力吧?來到《完結編》・這個

畫面會被重新繪畫,而且會以 正常比例的初號機來表現。 WELL,看來效果不錯啊。



■「呵呵·好味·我要吃掉你·····」(設計對白)

# 醒覺吧!多蒙的特殊技能!

在《完結編》中 GOD GUNDAM的駕駛者 多蒙會懂得一種叫「明鏡 止水」的特殊技能。在這 個特殊技能影響下・只要 多蒙的氣力超過130,那麼 他那台GOD GUNDAM會 變成HYPER MODE,而且 更可使用「爆熱GOD FINGER」。「爆熱GOD CRASH」及「石破天驚 拳」這些攻撃。反之・若



■發動啦! SHINNING GUNDAM的 SUPER MODE! 還招的名字是 SHINNING FINGER !!





# 從另一個角度來看的《悠久幻想曲》 悠久幻想曲 2nd Album

製造商:MEDIAWORKS 發售日:SS版(2月26日)/PS版(3月26日) 價格:5800日面 容量: CD-ROM SEGA SATURN/ PlayStation SLG MEM

© 1997 Starlight Marry / Media Works Inc.

# -切都從摩長的死間始:

故事舞台的「安菲特鎮」,一直以來都是由一支「自警團」來 維持治安的。自警團按不同的部隊,有些負責解決居民的困境, 有些負責擊退怪物,各有不同的工作。

主角(玩者)正是這自警團的成員之一,並在敬愛的隊長之下 過着充實的日子,但因為這隊長某天突然死去,令他的生活有了 很大的改變。首先是主角所屬的「第3部隊」除主角外的隊員變成 了自警團團長的直屬部隊,而為了強化抵禦外敵(鎮外的怪物), 縮減了處理居民問題的預算,變成收費制度,令工作大量減少。

由於「第3部隊」本來的主要工作是處理居民問題,這種改變 岭它的存在成為一個疑問,而主角最後接受了自警團團長以下的 建議。

- 1) 暫時承認「第3部隊」的地位,但要每月從報酬中收取一定的金 額給自警團。
- 2) 若一年內能得到鎮上居民一定以上的支持,便會開會討論保留 第3部隊的可能性。

主角為了守住尊敬的老隊長所創立的部隊,答應了這些無理 的條件。到底這會是怎樣的一年?現在首先要的做的,是去找尋 新的隊員……











在遊戲正式開始前・你要先決 定主角的名字,跟着你要回答一連 串問題,你這時的答案,是會影響 主角在開始時的能力值的。

正式進入遊戲後首先要經過一 個序章,這裏會交待主角暫時管理 第3部隊的前因後果,並會對10名可

成為同伴的配角作一簡單介紹,然後你便要從10人之中選擇其中 三人加入你的部隊,因此你最少也要玩4次才能玩齊所有同伴 的。

跟着便會進入遊戲部分,在每個星期一,你可以替每位同伴 選擇他們這星期的工作,當選擇了某位同伴時,會有一個小視窗 顯示這工作對那同伴的難易度,而事實上,每項工作均會有一定 的能力值要求,若該人物的能力愈接近工作要求,幹起來便愈容 易,但若然仍放心不下的話,則可同時派兩人幹同一種工作,這 樣成功的機會便會大增。由於工作不順利的話很容易會令負責的 人陷入「自信喪失」的狀態,所以在分配人手時必須小心。

當星期六工作結束後,所有人便會齊集總部總結成績。若工 作的成功率超過100%,會獲得額外的收入,亦能較易學會新的 魔法或覺醒能力,而在每個月最後一周結束時,你會需要支付人 工給其他隊員,若能支付足夠的薪金(甚至超過要求的金額), 同伴幹起來也會更為起勁,相反若不夠錢出糧的話,便很難要求 有甚麼出色的工作表現了。

星期日是第3部隊休息的日子,而可作的事亦和平常有所不同:





遊玩:你可找隊中的同伴玩,這會有助回復他們的不良狀態。

鍛練:獨自或帶着同伴前往各種修練場鍛練技能,可即時提高能力值。 往鬥技場:到鬥技場參加比賽,雖然要支付報名費,但勝出的話可獲 得約為報名費3倍的獎金;可選擇以單人/雙人出賽,有時遇上一些 難以戰勝的敵人組合時,改以單人出賽或會有意想不到的效果。

往醫院:只要支付 200 元,便可回復隊伍中任何一人的所有 HP 及不 良狀態,相當方便的指令。

休養: 甚麼也不做來自我休息, 可回 復主角自己的不良狀態,但能回復的 HP及 MP量較少。

觀看狀態值:進入狀態值畫面。

SAVE:記錄遊戲的進度。

LOAD: 讀取儲存了的遊戲進度。









除了日常的工作外,遊戲中亦加插了不少突發事件,這些事件分為針對全支隊伍及針對特定同伴的兩大類,其中針對同伴所發生的事件,會影響同伴對你的好感度,若好感度足夠時,到一年結束後你便能和他(她)有一個美滿的結局。

# 人物所擁有的六種技能

支巧 影響攻擊時的成功率。數值愈高,物理攻擊的命中率便會愈高。

體術影響人物的運動能力。數值愈高,便愈容易回避敵人的攻擊。

教養顯示該人物的知識水平,數值高的時候才能較易學會物理魔法。

信仰顯示該人物的信仰心,數值高的時候才能較易學會神聖魔法。

交涉 顯示該人物調解紛爭的能力,數值高的時候才能較易學會精靈魔法。

神秘類示該人物對超自然能力的認識,數值高的時候才能較易學會鍊金魔法。

# 人物會出現的五種不良狀態

病氣	當 HP、 MP 低於一定數值時發生,會導致該人物暫時不能工作
無氣力	當人物的幹勁低於一定數值時發生,會導致該人物的自信心大降,工作的成功率大減。
自信過剩	當自信高於一定數值時發生,會導致對同伴的信賴度以及多人進行工作的成功率降低。
自信喪失	當自信低於一定數值時發生,會導致對同伴的信賴度以及工作的成功率降低。
爭執	當信賴度低於一定數值時發生,會導致多人進行的工作成功率降低,幹勁亦會同時下降。

# 雅隐剧激的俱熙式戰鬥



方便算獲勝。前進的方法是轉動輪盤來決定前進的格數,然後再看停下的方格種類決定隊伍的命運。當經過另一支隊伍所在的方格時,行動中的一方可決定是否發動攻擊(若停在對方所在的方格便一定要戰鬥),戰敗的一方不旦要暫停一次,更會被奪去部分金錢。除此之外,你更可在移動前先以魔法重創對手才前往攻擊,這樣獲勝的機會便會大大提高。

# 棋盤式任務時的方格用途

開始格。棋盤任務的開始地點。

終點格。先到達這裏的一方便會獲得勝利。

♠ HP·UP格。停在這裏可回復HP。

HP· DOWN 格。停在這裏時會降低 HP。

MP· UP格。停在這裏可回復 MP。

MP·DOWN 格。停在這裏時會降低 MP。

BRANCH格。分叉路,按選項來決定前進路線。

EVENT格。會發生休息一次等不同的事件。

BATTLE格。會發生和怪物戰鬥的事件。

REST格。停在這裏時會暫停一回合的行動。

G·GET格。停在這裏可得到某數目的金錢。

G·LOST格。停在這裏會被沒收某數目的金錢。

TRAP格。需轉動輪盤達一定數值以上才能解除這些陷阱。

# 四種不同類型的原法

雖然在工作的時候要靠能力值的高低來決定工作的成功率,但當發生戰鬥的時候,應 法卻會是勝敗的關鍵。由於內 種魔法各有其不同的用途隊內 種魔活各有其不分來高等 位可發展的項目,愈高等級的 魔法雖然會消耗愈多MP,但卻 能一次過帶來較大的效果, 於刻不容緩的戰鬥來說,愈早 取得優勢,便愈有機會取勝。



物理魔法	直接令敵人受傷的攻擊魔法,主要會借助火或冰的
	力量
神聖魔法	能令同伴HP回復的魔法,能對一人或全體使用,威
	力各有不同。
精靈魔法	召喚精靈協助自己或同伴的輔助魔法,一般能提高
	攻擊力或防禦力。
鍊金魔法	以超自然的力量令敵人受傷、或是改變敵人狀態的
	魔法。

覺醒能力有些是人物隱藏的才能,亦有些是突然學會的能力,很多時會在工作之中領悟出來。這些能力主要可分為三類:1)提高各項基本能力值(分為5個等級)。2)可在戰鬥中以指令方式使用的能力(需消耗MP)。3)在棋盤式戰鬥中自行使用的能力。





# 人物介紐



任何難題都能輕易解決的天才青年。 性格相當COOL,完全沒有努力與耐性的感覺,平常很在意占卜 與迷信,絕對不會幹自己認為不好兆頭的事。(CV:松本保典)



安菲特自警團成員之一,由於正義感及自尊心都比一般人要高, 所以在前作中是視主角為假想敵的。

雖然是位擅長用長槍的熱血漢子,卻同時有着「喜歡化粧」這種怪 癖。(CV:置鮎龍太郎)





年紀輕輕便已成為政府要員的在職女性,最近才前往安菲特赴 任,經常也會帶着一柄手鎗來護身,為人好勝而正義感強,但因 為過於認真,有時處事會不夠圓滑。(CV:鶴ひろみ)



出生日期:8月9日

住在亡父的大屋,現時在王立圖書館工作(似乎是兼職)。在前作 中,她正確地管理着圖書館的大量資料,並能像超級電腦般將事 物作出冷靜分析。(CV:天野由梨)







# 人物介紹



父親是艾拔上司的自警團部隊長尼卡魯特,而她則於安菲特學園 就讀魔法學科。雖然對潮流或傳言很敏感,卻是那種三分鐘熱度 的人,唯一是在家政方面頗有心得。(CV:飯塚雅弓)



為他的徒弟。雖然為人相當冒失,但仍是永不氣餒繼續努力。雖 然她一口咬定魔法醫術是種邪道,但一見血便暈倒的體質,令她 看來亦不太適合當外科醫生…… (CV:淺田葉子)



出生日期:12月26日

在教堂的孤兒院負責照顧小孩子的女性,性格相當善良,真心相 信「世上沒有壞人」,由於是個嚴重的路痴,因此很少離開教堂,

不大清楚外邊的事。(CV:宮村優子)



在上一集時,她是同伴之一「失憶的貓耳少女美羅迪」的監護人。 她是位很喜歡酒,出身自少數民族的女性,雖然衣着較為暴露, 但亦有天真爛漫的一面,對她來說,一邊沖涼一邊飲酒就是最大

的幸福。(CV:佐久間レイ)

# 尼奥・柏士達 **Rio Baxxter**

年齡:12歲

出生日期:2月14日

大資產家的兒子,不單很少將感情表露出來,亦很害怕和陌生人

接觸,很多時都會將自己困在家中。(CV:久川綾)





# STORY

21世紀初頭

等問題。由於以上的各種問題,在與國之間產生了對立 分別組成四個組 宗教對立 民族紛爭 異常氣象 食物不足 織・APC(亞洲太平洋共同體) PEU(歐盟連合) AFT(美洲自由貿易協定)及AOAU(非洲統一機構

西層2015年

利比亞與埃及為了爭奪中東的主權而對立,繼而令到APC跟PEU變成敵對,兩軍在北非對壘,形勢一度緊張,在此緊張關頭 日本外人部隊加入了APC軍,在北非支援。由於多國都加入地域戰爭,於是日本認為有必要使用武力,所以日本便將憲法第九條 改正,設立日本外人部隊加入戰鬥。

今集除了繼承前作被受 好評的遊戲氣氛、世界觀和 遊戲性,跟上集最大的分別 便是加入了很多新元素及加 強了遊戲系統,而且亦加入 了新的遊戲模式。敵人的Al 人工智能比較上集的強,所 以自軍的僚機及補給機

擔當着很重要的角色、 要更加講求戰略。

# 四個組織的簡介

APC(亞洲太平洋共同體)

PEU(歐盟連合)

AFT(美洲自由貿易協定)

OAU(非洲統一機構)

亞洲中有很多新興的工業國,而她們都獨自發展軍事技術。

其主力的武器及裝備是由中國和俄國開發出來的

集合德國、法國、英國及俄國等先進國家的軍事科技於一身的 PEU,自2008年統一博傑林後,PEU便開始進行武裝統一。

統一後便製造出「黑豹3」, 德版HIGH-MACS等有名的機體。 擁有世上最強軍備的AFT,比較喜歡打消耗戰和陣地戰,因為她

們有着能在平地上高速移動的裝甲步行兵「M19A1 布達魯奇斯 |

及三次元機動力的「HIGH-MACS VW-1」

OAU於1963年成立,在2006年擴大勢力。這個軍事部門,是使 用南非製的兵器,在廣闊的大地上,適合用長距離伏擊的戰法。

# GAME 內的軍備介紹

「HIGH-MACS (12式)」 於前作由玩者控制的 機械人,今集將會以 僚機的身份登場。



## 「M19-A1布達魯奇斯II」

於今集在 V.S. BATTLE中可以使 用。



## 「AH-64D朗布 ● 阿柏奇」

西方最強的直昇 機,以強力的武裝 見稱,今集亦會以 僚機的身份登場。





「Ka-50波琴」 俄製對戰車用直昇 機,是現代的軍備, 此直昇機在 GUNGRIFFION的



世界內改良成高機動力的空中殺手。

[AH-1W] 世界最初的戰鬥用直昇 機,現在活躍於第一戰 線的AH-1系列的最新 型戰機-「AH-1W」其攻



擊力於2015的戰場上,將有很大的影響。

[CH-47脱古] 是遊戲內的補給用直 昇機,停在它30m範 圍內便可自動回復及 補充彈藥。



「CH-53海史達尼奧」 是遊戲內的救助用直 昇機,是由桑盧斯基 社開發的大型輸送直 昇機。



「黑豹3」 是GUNGRIFFION 原創的坦克。是根據 德國的PEU軍坦克的 構想而演變出來,譽 為最強的坦克。



「務卡柏Mk · III」 以色列獨力開發的最新 型號坦克,其設計最大 優點是能徹底地保護駕 駛員的生命,就算面對



着西方國家的第三代的MTB也不會有問題。

「黑豹2A5」

德國現在的主力戰 車,此車將黑豹2裝 甲能力不足的缺點改 良,使其能力大大進 步。



「迪加步行戰鬥車」 是德製的產品,被 PEU軍的多腳步行兵 器共通化試驗正式採 用。有良好的射擊能

力,在GUNGRIFFIONII中以改良形態登場。

「可變形支援戰鬥車」 英國使用的兵器,配 備很強的雷達,對空 能力十分強,多數以 小隊形式行動。

而其對地能力也不弱。



遊戲模式

SCENARIO **EXERCISE** 

故事模式,要完成指定的任務,遊戲中最主要的一項。

SURVIVAL

將畫面上的敵機消滅,並在限時內達到終點,實際上這只是TIME ATTACK模式 無限地隨機出現敵機,只須將其消滅爭取高的分數,即SCORE ATTACK模式,

有數部機可用。

V.S. BATTLE

在此項中可進行對戰,只要閣下有對戰用連線便可。





■遊戲畫面和前作沒有大分別,只是多了一 條損毀度BAR



■直昇機在此作中十分重要



■爆炸後的火光,會反射到機身上,十分 細緻



■要小心選擇每一場戰鬥

在GUNGRIFFIONII中可以選擇武 器,共有四種武器可以選擇。並分為主 力武器 "GUN" 及誘導飛彈 "ATM",不 猧只可裝備其中一種。



■SURVIVAL MODE內的書面



■武器的選擇對遊戲的影響很大









MEM



# 經典翻造,大作重現江湖!

© 1992/1998 SQUARE 製造商:SQUARE 發售日:預定98年春 售價:價格未定

《FF》系列的遊戲·自推出以來一直備受好評,今 次《FF V》將繼《FF IV》之後推出完全移植版,於 PlayStation中再度復活。而且還加插了相當精彩 的OPENING畫面·在進入戰鬥時的畫面效果也有 所不同。而同系列中的轉職及特殊技能都是始於 《FF V》之中·由此可見這一集對以後的作品有很大 的影響。

BY: 非洲-JELLY

# STORY

於一日的清晨,在一座王城的塔上,城中的國王達古,來 到飛龍的身邊。而這時利娜公主也走了出來問她的父王要 到那兒,達古於是對女兒說:「風的狀況很怪,我要到風之 神殿走一趟。」説罷便騎着飛龍離去。與此同時年輕的海盜 首領法利斯也感到風產生了異樣,說「風停了」;在一個洞 內,一名老人十分焦急地説:「風停了!要快點才可。」話 説回頭,在神殿內的達古國王十分驚訝地道:「什麼?風之 水晶碎了! | 故事便由這碎了的風之水晶引發出來.....

# MENU 介紹

道具(アイテム)	現有的道具;
魔法(まほう)	使用或查看角色所修得的
	魔法;
装備(そうび)	可以在此項中更改角色們的
<b>P</b> .	装備;
狀態表(ステータス)	查看角色的狀態及能力值;
設定(コンフィグ)	遊戲中的各種設定;
儲存(セーフ)	將遊戲的進度儲存起來;
TIME (4.4%)	統計玩者用了多少時間
	進行遊戲;
金錢	是以(キル)為單位的;
職業(ジョブ)	角色現在的職業;
特殊能力(アビリティ)	角色現在的職業所修得的
	特殊能力。

# 加拿夫(ガラフ)

失去記憶的老戰士 失去記憶的老戰士,有很豐 富的戰鬥經驗。被稱為歷戰

的勇士,很有個人風格,其

劍術十分強。 年齡:60歲

身長: 168cm 體重:64kg

# 古露露( クルル)



加拿夫之心的繼承者

十分熟練魔法的少女,有跟 動物溝通的能力。在她的爺 爺加拿夫去世後,成為古利 斯達路之心的唯一繼承者。

年齡:14歳 身長: 154cm 體重:58kg



■達古國王乘着飛龍前往風之神殿

# FINAL FANTASY V



ファイナルファンタジーV



# 利娜(レナ)

心地善良的達古王國公主 對任何生物都很有愛心,會 奮不顧身地去幫助弱者。而 跟她的父王所學的劍術亦有 一手,不會比近衛兵弱。

年齢:19歳 身長:161cm 體重:45kg

法利斯(ファリス)

能跟海龍的心溝通的海盜首領 為數百名海盜的年輕首領,由於他的為 人比較好勝,凡是他想要的他一定要得 到。在五年前遇到了海龍斯魯多那,彼 此間建立了互相信賴的關係。其實是一 名女孩子。

年齡: 20歲 身長: 172cm 體重: 53kg



■法利斯說:「風停了。」



■「風停了!要快點才可。」

# 柏斯(バツツ)

自由奔放、正義感強,喜歡四 處旅遊的浪人

自小便希望能成為出色的冒險 家,喜歡無拘無束的生活方 式。在旅途中遇上陸行鳥,此 後便一起結伴上路了。

年齡: 20歲 身長: 176cm 體重: 58kg



# 乍再次重現於次世代機上

這個在PC-98及WINDOWS上推出的著名RPG, 過了數年的光景後,現在終於移植到次世代機種 上,當然在次世代機種中,會有不少新加的要素。 而今期,就為各位簡略地介紹一下此遊戲。

RPG

製造商:HUDSON 容量:CD-ROM×2

價格:6800日園

MEM

SATURN

© 1998 HUDSON SOFT © 1993,1998 FALCOM

# 故事背景及概略

兩個名叫朱里安(シュリ オ)及古莉斯(クリス)的人到 各地作巡禮之旅,在旅途中到處 都聽到有關「白魔女」的事及她 的予言,從各人的口中得知白魔 女經常會説出不利的予言,例 那條村會被海怪襲擊、那條 村會發生飢慌……等,而且這些 予言全部都會實現,竟究她是一 位先知?定還是一位惡魔?這個 謎由始至今也沒有人知道。



後來朱里安及古莉斯 得知,有一位名叫狄路謝

> JU) 的劍 士知 遵有 體白



魔女的事。可是這位劍士現時正幽禁在杜菲斯 塔(ドルフェスの塔)中・於是便在亞羅査 アロザ)找祖安娜(ジョアンナ)・由地帶 領朱里安等人到塔中冒險 並且專找狄路蘭 路。至於他們能否在塔中找到狄路謝路。並且 得知白魔女的真正身份呢?

# 白魔女是誰?

上文提到 這麼多次「白魔 女! 那麼! 「日魔女」究竟 是誰呢?

> 在二十年 前、白魔女與 朱里安及古莉 斯一樣 是一 位到處作巡禮 之旅的人。並

自稱為「魔女」,她的身份令人有一份「想像不到但可 看清」的感覺。而狄路謝路就收到一個不可不捉到她 的任務,並憑著這份信念,一直跟蹤著她。

由於白魔女到任何一處地方均只是留下一些不吉 利的説話,於是有很多人都迫害她,但她並不理會危 險,並繼續到各處去留下一些未來的予言

# 最後的發展

最後、過了二十年的時光、白魔女的予言開始在天娜斯伊路〈ティラス

イール)質 現起來。而 白魔女亦曾 説過「這個 世界有被大 波浪吞噬的 命運」,而 這句究竟隱 藏了何種意 悪喘?另 「大波浪」 又究竟是書

麼呢?



各位着想和這些說的論。便要各位裁目以待啦!



# 大幅增强威力的次世代版本

既然移植到次世代機上,加入新的要素自然是不可少的,現 在就介紹一下今次的版本有甚麼不同的地方。





日い例をいっぱいに広げ を力強くかきわける数が ラネトス号である。 プラネトス号は今日も自 由に漢を行くのだ。

動畫——正如各位看到的·今集故事中是會有動畫出場的·而 且並不只是單單的字幕,更找到了著名的聲優來演譯,令玩者對 故事的投入感大大地增加了不少。

查書——這並不是假的,當進入民家中,可以走到書架去看 書,而且更有些情報會在書中找到答案及一些秘密。

各式各樣的MINI GAME——在遊戲中有些地方或場所是會 出現MINI GAME的,當然有些GAME是可以賺到錢,如果玩者 好運的話,可能隨時變憶萬富豪也有可能。

# 柴里婁(ジュリオ)「c∀:桑島法子」

顧名思義便是主角、是一名在科路天亞國(フォルティア

国) 拉古比村(ラグピック村)出 身的十四歲少年,雖看來有些內 向,但內心是一位非常認真的人 經常與古莉斯吵嘴時,表現出他的 我主張性格。今次由於要準備成人式 於是便與古莉斯一起,以奧魯多斯大 堂作為目的地,開始他們的巡禮之旅



# 古納斯(クリス) [CM:三石零乃

遊戲的女主角,同樣是 在科路天亞國的拉古比村出 身,十五歲,她能使用回復系 及支援系魔法,性格比較活為 開朗。由於她比朱里安大 年,所以經常以監護人的身份 去對侍朱里安。



# 死粒(シャーラ)「GV:

在科路天亞國的某處出身 (?),女盜賊一名(可是從未 成功偷到過物件),假扮別人 是她的拿手好戲,而且善於使 用弓箭攻擊,由於她經常為了那 「笨手笨腳」的古斯,令到任何偷 盜計劃也遲功盡廢。



# 古斯 (グース) 「CV: 林延年」

出身不明,亦同樣是盜賊一名,經常與莎拉一 起去偷東西,雖然是一名美男子,可是他向來笨手

笨腳, 所以經常令偷盜計 劃失敗。有空時便周圍去 「潦女仔」,看來只有「把 口」是最有用,但其實他投 及投石是百發百中,另外 十分好的廚藝,真是名乎篡實的 「入得廚房、出唔到廳堂」







二十年前, 作巡禮之旅時,到 處留下了予言的 人,而她的身份一 直是個謎,是一位 傳説中的人物。



科路天亞國的王 后,在二十二年前突 然在科路天亞國出 現,並憑著她自身的 妖艷而取得國王魯多 魯乎(ルドルフ)的 心,繼而登上了王 座。至於她究竟與「白 魔女」有何關係呢?

イワイルノーピッ:中山三宗郎

原是科路天亞國的宮庭劍士一 2 二十年前,他接到一個要不捉到 白魔女的任務。可是後來不知有何原 因被幽禁在杜菲斯塔內。

ルゼルバCV:青野哉」

# 尼巴斯(レバン

是伊莎比露的同 伙,是一位占星術師,他 在魯杜城(ルード城)內 起了一座天球儀並操控著 它。性格十分兇殘,是為 求目的而不擇手段的一 類。究竟他與伊莎比露是 否有一些密謀呢?







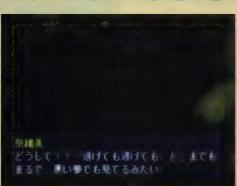
# WESSEAR .

# INTERACTIVE HORROR ADVENTURE

在68期《遊戲誌》中,我們已為大家介ATLUS的AVG新作《DARK MESSIAH》中的遊戲特色、流程,以及眾PARTER CHARACTER人物之介紹,然而今次我們則開始深入介紹地下世界東京MESH其中的構造和PARTER CHARACTER之一一杉浦奈緒美的背景故事解説,揭開《DASK MESSIAH》的神秘面紗……

# 感官震撼

《DARK MESSIAH》的世界觀、故事,以至關連影像都堪稱 為充份表現其遊戲恐怖的一面,而廠商為達到這一點,在遊戲 進行時,玩者視線外,以及融合體現位置遠近的聲音亦能清晰



表示。此外,玩 者在逃避,,合體 的心藏跳,主通 DUAL SHOCK 之震動受所 致動恐怖狀況。

■對於那些窮追不捨的融合體,逃走便成為生存的基本條件

# 迷宫介紹

# 地下下水道·水路

這裏是主角因CULT教團「神聖之輪」的計劃而被捲入「東京MESH」之中,亦是故事序章中主角初抵達的迷宮,由於水路有着幾重分岐路線,所以當中的環境,是玩者可靠的指南針。因為與地上世界相異,地下下水道和水路均不存隱蔽的通道和建築物,對融合體而言,乃不宜藏身之地,而主角只要逃避進入地下下水道和水路,融合體便不能闖入該區域。



■於牆上的奇怪印記·究竟有着甚麼意 思呢?



■能觀看地面的ITEM「鐵之卡」

TEXT: KOTARO

**©ATLUS 1998** 





■迷宮中會出現不同的情況阻礙玩者前 進,如漏電電線落下下水道中,主角太 接近會發生危險,因而要繞道而行



■供給地下下水道各區電源的發電機



■水路中亦存着各種房間,其中發現 用途不明的小鎖匙





■地下水道由不同的地段所組成,而眾地段的連繫之處均由鐵門分隔着,若主 角想繼續前進便要想辦法打開阻隔之鐵



# 東京 MESH 居住地區

地下下水道的下層是地下居民居往的地區、該處的中央廣場 存在着謎一樣的怪塔,當中會遇上不同的NPC(NON-PLAYING



CHARACTER)人物, 與他們談話能得到各 項不同的情報。居住 地區的最大特點是其 通道由各處所設置的 鐵閘分隔着,能阻礙 窮追不捨的融合體繼 續前進。



■地下生活者

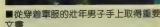


■向地下生活者查問哪處是返回地上的



■地下世界有着不同個性的生活者





# 居住地區貌



■時計之扉



■與地上世界同樣有着各種醫療設備, 手術台便是其中マー



■居住地區的中央廣場·有着眾多生活 者聚集於謎之塔的中心部份

# PARTER CHARACTER STORY 介紹

# 杉浦 奈緒美

與朋友相約出外的杉浦奈緒美,一時大意忘卻了時間而 夜歸……

在歸家的途中,奈緒美心中不明所以的懷着不安之預感,而 此預感更將5歲時奈緒美受傷害的事情——鈎起……

正乘座地下鐵回家的奈緒美,路上一直在構想夜遲回家的理 由,就在此時電車搖晃,突然間不知從何而來的衝擊向車內襲。

一『近日頻仍發生的「地下鐵內行踪不明事件」,可能與龐大 集團支持的CULT教團「神聖之輪」有關。』一

因強大的衝擊而倒下的奈緒美,在朦糊意識中聽到乘客的悲 鳴,眼見他們躺於血泊之中,奈緒美不吉利的預感應驗了。在衝 擊過後不久,回復意識的奈緒美眼前出現一名同為電車乘客的男 子。面對素未謀面的人,對事情真相全不知情的奈緒美,難怪會 出於本能的驚怯。恐怖的氣紛濃罩下相方也一言不發,二人亦並 未留連於該處,離開車廂往最近方向的車站前進。而他們抵達車

站時,發現已有大批人正在等待 着,當奈緒美禁不住心頭一下的 同時,車站內之人們回以的只是 強烈的燈光和揚聲器的聲音……

「站着!雙手放於頭的背 後,在原處回答盤問,若再接近 的話便格殺勿論!」

全不知情的奈緒美被身穿避 彈衣、攜着武裝的男子包圍。就 在鎗聲響起、已感絕望的同時, 鎗嘴卻朝往別的方向處・那些從 遠處意識中所見的謎之生命體、 不!或許説是怪物會更像樣,正 向着奈緒美二人驅進迫近。千鈞 一髮的時候,他們不自覺地闖進 於數米外的門後之地下世界-「東京MESH」的入口,可是他們 卻不知道在地下世界內還有更恐 佈的事情跟隨着……



■擁有優越的預知能力之奈緒美·體力 與常人無異



■被受命運的作弄,一名普通女子高中 生落入恐佈的闇之世界當中



■然而其預知能力卻不能為她找尋出□



# 快呀! 有時間啦!

TEXT:怪獸

©1998 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

# ACT 製造商: Sony Music Entertainment 教育日: 4月23日 記憶: 1 BLOCK MEM PlayStation

# 可變走攻 GUNBIKE

# 故事

2095年,新人類(ミチ) 以壓倒性的軍事和科技力量開始 攻擊人類,而人類為了生存,準 備和新人類作一場生死戰。之後 派遣最精鋭的「GUNBIKE特攻 隊」到歐亞大陸執行這項艱辛的 任務,而這些GUNBIKE的駕駛 者是人類的最後希望。





# 故事模式

玩者進入故事模式後,需要從三位角色中揀選一個,而每個角色所駕駛的戰車都有各自的特點。在這模式中會有很多任務需要玩者去完成的,而有部份任務都是要求玩者在一條迂迴曲折而有很多分支的道路上駕駛,最後便要和頭目進行決戰。但玩者要非常小心打頭目之前的那段道路,因為這些會很容易便會迷路,所以玩者要經常留意測距計和SELECT掣中的指示,便可以知道玩者自己是否走錯路。在迷宮中,有一些牆壁是要作攻擊後,才可以通過,而途中會有一些補給物資,取得後便會增加無變感反應表中的時間。









# 游戲簡介

在遊戲中共有兩個模式,第一個是故事模式,而另一個是練習模式。兩個模式都需要駕駛一架可以作三段變身的戰車,來完成每一關的任務。戰車方面共有三架,而每一架戰車都三個型態,包括有SB-MODE(SPEED BIKE)、AR-MODE(ARMORED RALLY)和AFR-MODE(ARMORED FIGHTING ROBOT),而每個型態都有它們自己獨特的優點:

SB-MODE—在三個型態中,擁有最高極速的型態。它除了低速加速力低之外,其餘中和高速加速力都非常良好,而防禦力非常低。

AR-MODE—速度和防禦力都介乎其餘兩個型態中間,低速加速力最快。

AFR-MODE—是唯一一架可作攻擊的型態,而攻擊力和防禦力 非常高,但極速和加速力很低。





# 練習模式

由於這遊戲的操作異常複雜,所以遊戲特設了一個練習模式,給玩者作玩這遊戲前的準備。在這模式中,將會有不同類型的練習關數等待大家,好像有埋身攻擊練習、射擊練習和變型練習等。玩者需要完成一個關數,才可以進入另一個關數,而關數面都會有不同難度的同類型練習。當玩者進入這模式後,才會發現這模式是一個不可缺少的部份。







# 遊戲畫面解說



## 1. 無變感反應表

無變感反應表中的時間會不斷地減少,而每一次受到攻擊時,反應表會大副度減低剩餘時間。當無變感反應表的時間減至 零的時候,機體便會停止活動。

# 性能解說

## GUN

GUNBIKE的總合性 能。能力值越高其本性能越 好,容易操控的機體適合初 學者使用。

## POWER

攻擊力能力值。能力值 越高表示攻擊力就會越高。



最高速度能力值,能力值越高表示最高速度越高。

## ACCELE

加速力能力值,能力值越高表示加速速度越快。

## STEER.

轉彎能力值,能力值越高表示回旋角度越大。

# 各型態的操作方法

操作掣	SB-MODE	AR-MODE	ARF-MODE
方向掣一左右	左右回旋	左右回旋	左右回旋
方向掣一上		切換 SB-MODE	前進
方向掣下	切換 AR-MODE		後退
START掣	停頓	停頓	停頓
SELECT掣	測距器切換	測距器切換	測距器切換
L1或R1	滑行	滑行	急回旋 (左右)
○掣	制動器	制動器	蹲下(防禦)
×掣	加速	加速	向前衝 (攻擊)
□掣	變換 ARF-MODE	變換 ARF-MODE	變換 SB/AR-MODE
△掣	ACTION	ACTION	ACTION

## 2. 槍炮表(必殺技表)

玩者每一次擊倒敵機時・這條能力值便會增加一少部份・而 當能力值加至滿的時候,機體便增加一種武器。

## 3. 機體過熱表

當玩者切換了ARF-MODE機體時,便可按×掣作衝前攻擊,而過熱表的數值不斷增加。當表中數值增至滿的時候,衝前這功能便會強制停止進行回復。

## 4. 測距計表

在遊戲中玩者可能會迷失方向,這個時候這表會顯示出玩者的方向是否正確。當正確時,這表會顯示正常的綠色:錯誤時,這表會顯示橙色。如果玩者還是不知去向,可按SELECT製,便會看到正確的方向指示。在打頭目時,更可看到頭目所走的方向。

## 5.頭目能源捧

這條能力值只在打頭目時才會出現,因為這條是頭目的能源 捧。這條能源捧除了用BAR來顯示外,能源捧上還有剩餘能源的 百份比率。

# 人物介紹

# 一平(CV:高木涉)

## 男/日本人/15歲

他駕駛的是紅色戰機「GUNBIKE」,而他是個不會經常使用頭腦的人。他的哥哥(鐵平)在「他」團中駕駛一架銀白色的GUNBIKE,而鐵平是一個被稱為「紅色領布」的英雄,但他參予「初號作戰」



後便失去蹤影。這件事令到一平自暴自棄,後來他受到樂奧羅的勸導加入了「他」團。

# AMI(CV:菅原祥子)

## —/—/—歲

她駕駛的是試用型戰機「比路特」,她是由「光明寺機關」從人類和新人類的細胞中製造出來的第一號人造人試驗品。而她被製造出來的目的是要駕駛「他」團的GUNBIKE。AMI這個名字是由樂奧羅為她所改的。



# 樂奧羅少佐 (CV:森川智之)

## 男/日本人/20歲

他駕駛的是黑色戰機「艾古絲」,在現在的GUNBIKE特攻隊中,他是唯一一位正規軍人。他在「初號作戰」中,以一個人的力量擊毀了五架新人類的攻殼兵器,而令他聲名大震。還有他是在這作戰計劃中的唯一一個生還



者,現在成為特攻隊隊長。由於他每件事都以隊員的安全為大前題,所以受到隊中隊員的愛戴。

# CAME



目標是擁有強大神秘力量的古代文明遺跡,一個世界觀近似天空之城的壯大冒險遊戲,你又怎能錯過呢!

Text: 積奇



© BANDAI 1998

# STORY

遊戲的舞台是一個擁有無數浮遊島的不思議世界一普麗尼,是一個由狗人和貓人兩個民族所組成的世界。玩者是一位居住於邊境名叫華幅魯的狗

仔警察,為了逮捕搔擾附近居 民的「黑貓團」而出動。於查案 途中,華幅魯會被捲進一個關 係全普麗尼命運的大事件之 中!

















# 遊戲操作

主角華幅魯所乘坐的,是一架名叫Police Robot的東西。它不但能夠跳躍,還可拾起或投擲地上的東西,胸前更擁有一支「Bubble Gun」,可



■遭架便是Police Robot。

作為攻擊之用。只要靈活運用 這架Police Robot,便可以阻 止黑貓團的野心了。遊戲更對 應Dual Shock手制,玩起來更 有立體感啊!



■華幅魯乘坐的飛行船。內 設有與本部通訊的裝置。

# 一切也是由這 開始,華幅魯的搜查 FILE

## 

一早醒來,本想着可在久 建了的休假日享受一下,突然 一個電話打來,正是署長。他 説尼沙格市正被黑貓團搗亂, 希望華幅魯可立刻前往。為了 除暴安良,華幅魯只好把假期 延遲了。



到達尼沙格,和市內的人 說話後,知道黑貓團正於倉庫 中搗亂。把小貓逮捕後,發現 黑貓團的Boss三人組正駕駛飛 行船前往遺跡方向。於是華幅 魯便急起直追!

## FILE? 魔場上 場所 たみ指中央震場

為了追捕黑貓團, 華幅魯 到達了中央廣場。黑貓團為了 使遺跡的升降機不能運作,奪 取了石炭。只要把它們乘坐的 飛船擊落,奪回石炭,便能使 升降機發動。

## FUE4 往還算 場所,天空之遠跡

利用升降機,華幅魯到達了遺跡的頂部。終於與黑貓團面對面了!一個奇怪的木箱突然爆開,出來的正是華幅魯的後輩「彬達」。原來他亦想助華幅魯一臂之力呢!



■還以為可以休息一下,黑貓團真是可 惡!(華幅魯)



■他們在我的倉庫上跳舞啊!真激氣! (倉庫主人)



■很多謝你把石炭取回啊,還樣升降機 便能發動了。(作業員)



■可惡的黑貓團!前輩·這 就交給我吧!(杉達)



## FUES 臭黑猫圖的Email 場所:天空之遺跡

在遺跡上的,正是黑貓團的Boss。華幅魯發現坐在Boss機上的正是他的青梅竹馬朋友「亞莉絲亞」。面對正在懊惱之中的華幅魯,黑貓團正展開攻擊。幾經辛苦終於把強敵擊退,而遺留下來的,是一粒正在發光的結晶石。



■黑貓團是不會就這樣消失的,以後的 事也交給你了。(警察署長)

## 

黑貓團離開後,華幅魯便 於市內收集情報。遺跡的事、 結晶石的事、浮遊島的事等各 式各樣的情報也可於這 收集 得到。



■為了多謝你把黑貓團擊退,請你把禮 物收下吧!(居民)

# 登場人物介紹



# 華幅魯

正是玩者所扮演的角色,性 格大方的青年。今次亦於休假中 被急召往尼沙格市執行任務。



# 亞莉絲亞

「書烈緣」三姊妹的長女。 作為黑貓團的Boss·小貓們都 稱她為大家姐。有傳聞她是華輻 魯的青梅竹馬好友啊!



# 史荻亞

善烈絲二姊妹的次女 是黑貓團中最冷靜的一個 亦兼任照 顧姐妹的職責



# 芙莉亞

普烈絲三姊妹的三支 活潑 開朗,擁有永不言敗的精神 和 華福魯的對決就像玩遊戲一樣



# 拉西魯

事福春的祖父 是 名志占學者、由於華福魯自幼父母早逝, 所以由細到大也是由拉西魯所願願。是研究「鐵巨神」方面的專



# 荻莉亞

「侯襲三世」的愛索 舌 聚好動,常常不理護衛的勸告 走出城外,令父王十分擔心。



# 杉達

是華福魯的後輩、性格認 真、擔任和本部通訊的工作 一 兩次的失敗是不會令他放棄



# 警察署長



# 侯頓三世



# 史安

普麗尼王宮的騙土團團 長。警覺性十分精鋭。常發現 該莉亞偷偷離開王宮



# 積爾

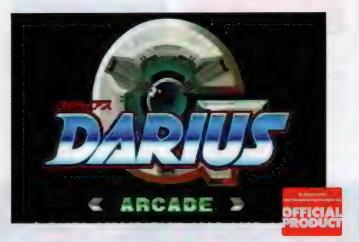
获耕亞的家庭教師,是一個 萬能的執事人。



# 丰魚

於背後支援黑貓團的人,是 談一樣的人





# G DARIUS

Text: 積奇

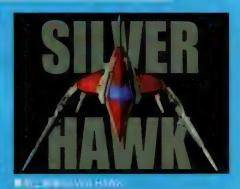
©TAITO CORP.1986,1997,1998

STG	製造商:TAITO
MEM	PlayStation

# DRIUS的傳統是甚麼? 當然便是那巨大的魚形戰艦了!













# **STORY**

一班未知的敵人,稱為「絲瑪」的艦隊正要來襲, 主角Samluck和Lutia便駕跌Silver Hawk迎 戰。敵人乘坐的正是各種不同種類的機械魚類,面對 這樣強大的敵人,你有信心戰勝嗎?

# 自機的操作

○鍵 SHOT射擊

×鍵 CAPTURE BALL 把敵人吸收

□鍵 RAPID FIRE 連射



# 各頭目的棲息地和使用指令



Fast Captain 棲息地: Zone α的

Area A 指令: 1 \





QueensChild

棲息地:Zone γ開 頭, Area E、F 指今: ←/ 1 \-





GrayStripe

棲息地:Zone θ、η開 頭, Area M、N、O、P

# 只要破壞敵機,取得道具便能 Power Up!

Silver Hawk是依靠 擊毀敵機,從而取得道具 來Power Up的。當發現 敵人以一組的形式飛來, 而該組敵人的最後一架又 是不同顏色的話,只要把 它擊落便能取得道具。

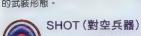


■各種Power Up道具和Capture Ball



■只要把不同顏色的敵人破壞,便能取 得道具來強化Silver Hawk。

Power Up道具分為四種類,詳 情可看下圖。除了Power Up道 具外,亦有銀色的獎分道具和金 色的全滅道具。





只要收集7個紅色道具,便會由Missile轉為Laser, 再由Laser轉為Wave。



## BOMB (對地兵器)

和SHOT同時發射的對地兵器。只要收集4個綠色道 具,便會由Normal轉為Twin,再由Twin轉為Muti。



## CAPTURE BALL

是一樣可把敵人吸收的紫色道具。只要把Capture Ball射出又命中敵人的話,便可把敵人吸收變成自己 人。Capture Ball最大可儲存6個。



## ARM (SHIELD)

可説是一個防彈用的盾。只要收集青色道具6個, 便可由Normal轉為Super,再由Super轉為Hyper+耐 久力強化。只要不停收集,耐久力會變成MAX。

## 用CAPTURE BALL把中頭目也變為自己人吧!

這個遊戲除了可把一般卒仔變成自己人外・連中 頭目也可以吸收啊!只要把它的頭部破壞,便能使用 CAPTURE BALL把它吸收。當它變成自己人後,只 要輸入適當指令,便能使用特殊武器,其破壞力相當 驚人啊!

# 把 Silver Hawk 的神秘力量解 放,向敵人的艦隊進攻!

只要把  $\beta$  Beam轉為  $\alpha$  Beam,便可輕易把敵人的巨大戰艦解決! 於各版的最後,身為BOSS的巨大戰艦便會登場。它們都有 着和Silver Hawk的 α Beam相同力量的 β Beam。當 β Beam和 α Beam接觸時,它們便會互相干涉,這時只要玩者把攻擊鍵連 按·便能把敵方的βBeam轉為自己的αBeam(稱為



COUNTER)。只要不斷利用 Counter把自機的 α Beam力量 增強,便能把敵方的巨大戰艦一 氣擊沉!對連射沒有自信的人, 因PS版設有連射鍵,相信也可以 感受到 "COUNTER" 的爽快

■BOSS發出βBeam了,快發射αBeam還擊吧!

# COUNTER次數越多, a Beam的威



敵方的巨大

戰艦,一次會放出2條 $\beta$  Beam的。於這時自機放出 $\alpha$  Beam便可 作出Counter。Counter的最高次數是四次,亦即是自機的 $\alpha$ Beam可作出四階段的強化,其威力足以遮蓋整個畫面。但是如 果Counter失敗的話,被強化的能量便會反彈回自己身上。

# 系列傳統的路線分支系統

DRIUS的特徵便是路 線分支系統。於這個G DRIUS中·全部15個 ZONE 共有5個分支,而 於ZONE內亦有分支存在。 選擇不同ZONE·出現的敵 人和BOSS也不同。



■G DRIUS各ZONE的分支圖



# 是 一 個 怎 樣 的 遊 戲 呢 ?

一 受歡迎的棒球遊戲PLAY STADIUM系列,將會以最新版登場。除了角色的動作有趣之外,選手們的資料更是真實的啊!遊戲內更有可供玩者自制球手的EDIT MODE,更有使球隊實力增強的GROWING UP MODE,只要把資料SAVE,便可拿自己的強隊與朋友比賽了!!











Text: 積奇

# PLAY STADIUM 3

PLAY STADIUM 最新作將會以全多邊形登場,本作更加添了最新的球隊資料啊!

製造商: BANPRESTO 發售日: 4月發售予定 售價: 5800日園 SPT MEM PlayStation

© BANPRESTO 1998

# 操

# 作

# 系





# 平時

方向制	游標的移動
〇鍵	選擇之決定/下一頁
×鍵	取消決定/前一頁

# 球賽進行時(Dual Shock)

方向制	<b>壘指定、方向、游標的移動</b>
△鍵	(攻) 進壘、盜壘
	(守)牽制、Touch
)鍵	觸擊球
×鍵	(攻)揮棒、歸壘
	(守) 投球、傳球
.1 鍵	走壘、全 Runner進壘
R1鍵	走壘、全 Runner歸壘
.1 + R1 鍵	走壘、全 Runner 停止
_1 / R1 鍵 + 方向制	守備移位

# 各 M O D E 介 紹

OPEN戦 (オープン戦)…是一個可自 由選擇球隊和比賽對手的模式。 PENNANT RACE (ペナントレー ス)…公式戦,以奪取優勝為目標的 模式。

GROWING UP(グローイングアップ)…可把自己的球隊強化。

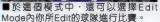
HOME RUN RACE(ホームランレ-ス)…以全壘打數目來分勝負。

TRAINING(トレーニング)…這模式可供玩者作打擊、守備等的練習。 TEAM EDIT (チームエデイット)…可自行制作球隊。 OPTION (オプシヨン)…遊戲設定和操作方法之變更。

# O P E N 戰

選擇喜好的球隊作一回合的賽事!







■球賽中的規則也可自由設定



以優勝為目標努力吧!這個模式亦是對應Edit Mode的,只 要把你所作的球隊用來作賽,你便可以監督身份觀看賽事了,







■尤如真實的比賽

# GROWI

可以把EDIT MODE所作 的球隊再進行強化便是這個 GROWING UP MODE! 可選 擇CPU戰或2P對戰。當選擇 與CPU對戰時,先選擇對手的 LEVEL,再選擇PLAY MODE (プレイモード) 或監督 MODE。在PLAY MODE中, 攻擊和守備也是由玩者控制 的。而在監督MODE中,玩者

會變成球隊的監督,選手們會 因應你的指示而作出行動,而 你則可以坐在一旁慢慢的欣賞 該場賽事(有多個視點可供選 擇)。最後是球場的選擇,有 室內和室外、Day Game和 Night Game之分。只要於球 賽中勝出,更可以得到把球員 強化的道具作為獎勵的啊!



■ CPU 對戰時·可向最高 LEVEL 的球 隊挑戰,遭樣可使球隊的實力大幅強化



■PLAY MODE是技術・監督MODE是 重視戰略,要選那一個MODE也是由 你決定的。

# RUN

選出你心目中的選手,以HOME RUN數來決勝負吧! ONE PLAY的場合

向HOME RUN數目的記錄挑戰,只要得到好成績更可於賽 後簽名。

TWO PLAY的場合

2P對戰時,誰先打失5球,球賽便會完結,以HOME RUN 數目多為之勝出。



■選出隊中的強打



■看吧,又一支HOME RUN了!

可選出喜好的球隊進行打 擊、守備2種類的練習模式(練 習結果不會影響選手能力)。 打擊模式是以打直球、水平外 曲球等作為練習,而守備模式



■可選擇投球的是左投或右投

則是以LOCK、DOUBLE PLAY和阻止TOUCH UP(當 下個擊球手舉棒時離壘的跑者 又跑回原位)三方面的訓練。



■只要多加訓練,防守便不用擔心了。

要制作一隊強隊,先決條 件便是要有好球員。制作球隊 時雖然所持的資金有不少,但 在挑選球員時,不要以為擁有 無數經驗的老將便一定是好



■在選手LIST中,不要忘記挑選新人啊。

因他的年薪往往以千萬計算。 相比起來,年薪只需200萬的 新人就更為化算,除了可自訂 名稱等各樣外,其訓練後的能 力更往往出人意表。



■球員編號、守備位置以致肌膚顏色均由你選擇。

遊戲開始前,待筆者給各位一些心得吧!

- 1 初次玩這遊戲的人,不妨把OPTION內「打擊」一項設為 FOLLOW(フォロー)。
- 2 當自己的選手走回本壘時,只要於適當時按下START和 SELECT鍵,可降低被捕手Touch Out的機會。
- 3 監督模式是可於遊戲中隨時轉變的。在己方大勝時,不妨把 監督模式轉為「ON」,這樣便可以以不同視點觀看餘下賽事 7 .
- 4 PENNANT RACE的135場比賽模式中,只要戰至最後,便 會有個人成績的發表。三冠王、最優秀防禦率等獎項也會逐 一頒發。
- 5 TEAM EDIT模式中,並不是有錢便能製成強隊的。有些年 薪低的選手亦擁有極高的能力值。如有金錢多出的話,不妨 購買多些道具把球員強化更為化算。
- 6 在GROWING UP模式中所拿出的道具,於賽事進行中是不 能取回的,請努力取得勝利吧!





其終於在次世代再度出現了!

I GUNDA



BY:非洲-JELLY

◎創通エージェンシー・サンライズ ◎ BANDAI 1998

MPLY

製造商:BANDAI 發售日:發售中 容量: CD-ROM 售價: 6800日圖

MEM

SLG

**SEGA SATURN** 

(一講到這裏便有點感觸,仲好似好偉大),而這系 列終於來到次世代時,對像我那樣的高達迷來說,真 的要感動流涕呀!這遊戲移植到SATURN後,除了 加入精彩的OPENING之外,還有新的機體可以使用 (有筆者最喜愛的GUNDAM XX),不再浪費時間 了,立即為大家介紹這遊戲吧!

自任天堂以來SD高達戰棋便一直伴着我們成長

# 軍隊簡介



連邦軍—擁有最多機體的軍隊。有最強的宇宙專用機 GP03,最強的量產機GP03-S,移動力最高的GP01及用途 廣泛的 F91。



奧干—奧干的 Z 及 ZZ GUNDAM 是最為普及的強力機體,而 ACE 專用機體 FULL ARMOUR 的 ZZ 威力驚人。不過其 TEC 3 以下的 MS 較為弱。



尼加美利迪亞—與奧干同樣,尼加美利迪亞 TEC 3 以下的 MS 也較為弱,但是能夠大量生產 V2 GUNDAM 的話,此問題便可乃解決。



撒夫爾同盟—有強力的格鬥機動戰士(MF),其軍隊的攻擊力不用置疑,不過撒夫爾同盟是沒有戰艦的。



植民星國家連合—植民星國家連合跟撒夫爾同盟一樣,有很多強力的 MS。此軍隊最大特色,便是有 有 MAP 攻擊的 WING 0、X及 XX GUNDAM。



自護公國軍一自護公國軍跟連邦軍一樣擁有大量 MS。



新自護—機體數量比較少,但是有NT高的機師時,便會變得 很強。



迪拉斯艦隊一擁有很多宇宙用的MA,其MAP攻擊強得恐怖的GP02,可令敵人陷入苦戰。



阿古捷斯一阿古捷斯於TEC 3 及TEC 4 的 MS 都有很高的性能,而NT 值高的機師在這軍中,必定能發揮最大效用



泰坦斯—同阿古捷斯一樣有很強的能力,但給新類型人用的 MS 比較少,卻有很多可以變形的 MS。



▼ 死亡先鋒─如能將死亡先鋒的量產型 MS 運用得好,絕對不 是弱者。



贊司加魯帝國一TEC 3 及 TEC 4 的 MS 都很實用,而且亦十分經濟。



DEVIL GUNDAM 軍一是擁有最少機體的軍隊,但不可以低估其能力,擁有最多 EN 的 DEVIL GUNDAM 便在此軍之中,還有戰鬥力很高的 MASTER GUNDAM。



OZ —沒有戰艦的 OZ ,其 MS 的能力比其他軍隊都要強,有新登場的多魯桀斯 II ,基本能力都十分高,是量產型 MS 的最好選擇。



# 遊戲模式

SCENARIO MODE——是故事模式,在此模式中可以重溫過去 GUNDAM 世界內的大戰及名場面,讓玩者親身體驗戰 況,改變歷史。

SINGLE MODE ——玩者可以在GAME內提供的所有舞台中選擇一個來進行遊戲,更可一次過聯合數支隊伍組織成一支強大的軍隊,製造出更多不同的機種

WORLD MODE ——玩法基本上和SINGLE MODE相似,但更具規模,是要從宇宙、月球或地球三個區域中,選擇一個來開始,以制霸全宇宙為目標

CENTURY MODE ——在這模式中,玩者需順序完成8個 STAGE,而每一版的金錢是可以累積的

ORIGINAL ORGANIZATION ——玩者可自行創造軍隊,在14 支軍隊共200多款 MS 選取喜歡的組合

ACTION MODE —— 純粹是一個戰鬥模式,玩者可選擇任何一部 MS 跟四個朋友對戰

# 遊戲畫面介紹

# 地圖書面

1.SCO:現有的分數 2.CAP:金錢的數量 3.INC:每回合的收入

4.TEC:技術力的等級 5.MS:所有機動戰士數

6.WS:所有戰艦數

7.TURN END:現在的回合數/限定的回合數

8.(XX:XX):游標的座標

# 機體資料

- 1.機師的等級
- 2.機師的名字
- 3.機體的名稱
- 4.所剩的EN
- 5.推進力
- 6.新類型人等級
- 7.機動戰士補給
- 8. 戰艦補給點數



# 操作方法

# 地圖畫面

A掣	喚出指令 BAR
B掣	取消/不進行戰鬥
C掣	決定
L/R 掣	將游標轉移到別的機體
X掣	將地圖上所有機體隱藏
Y掣	顯示及隱藏地圖上的六角格仔HEX
Z掣	加快游標的移動速度
START掣	結束命令

# 面書鬥躩

A/B/C/Z 掣	使用不同的武器
X掣	使用浮游砲
Y掣	如在地上時可作跳躍
L掣	固定機體的方向
R掣	防禦
START掣	開始戰鬥

# 系統命令

狀況表	支軍隊擁有的機體的總數
戦機(ユニツト)表	顯示機動戰士及戰艦的列表
占領表	顯示現在的佔領狀況
全地圖(ミニマップ)	顯示整個地圖的形勢
宇宙	在進行多版圖遊戲時,轉為宇宙的畫面
地球	在進行多版圖遊戲時,轉為地球的畫面
月	在進行多版圖遊戲時,轉為月球的畫面
系統(システム)	可進行遊戲的設定
LOAD (□-ド)	讀取遊戲的進度
SAVE(セーブ)	儲存遊戲的進度



# 機體命令

移動一移動這項中,要留意的便是「降下」和「打ち上げ」

砲擊—如果機體本身有遠距離攻擊的話,便可選這項作出攻擊

攻擊—在接近敵人的情況下,就可以攻擊,如鄰接的地方有自 軍的機體,便可圍毆敵人

發進一選了這項後,若機體的ICON旁有OK,該機便可發進

自爆一由於機體限制的問題,影響到生產,所以一定要淘汰一 些戰友

特殊—有些機體是裝備有強力武器的,選了這項後,便會顯示 攻擊範圍,按 X/Z 掣調節方向,再按掣便可

NT—當機師有一定的新類型人(NT)等級後,加上駕駛的機動戰士備有NT的攻擊武器時便可使用NT攻擊

補給—當與補給機體鄰接時,便可進行補給,否則能源耗盡便不能行動了

變形--只有特定的機體才可使用這項

# 生產指令

基地——在進入這項後,按Y掣是生產MS,而按Z掣則可生 產戰艦。

ハンガー――在這項生產MS及戰艦比較簡單,只須在視窗中的數字選擇便可。



BY:非洲-JELLY

©Seven Bright あかほりさとる事務所・メディアワークス

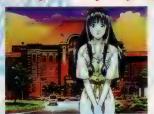
製造商:MEDIA WORKS 發售日:預定7月9日發售

容量:2CD-ROM

AVG

# 起乘坐火車找尋自己的對





縱橫日本的超豪華特急列車-VEGAL在車廂內發生了種種 令人難忘的事情。玩者可遊遍日本各地的名勝,欣賞各地美麗 的景色,在旅途中結識的女孩,在此段時間內,彼此的感情日 益濃厚。於旅程完結時,仍在玩者身邊的會是誰呢?

# STOR

『會遇到很多可愛的女孩子啊..... 座在我附近的人會跟我成為朋友... 會有人說「可以幫我拍照嗎?」......

我會因幫別人搬重的東西而得別人的好感....

與女孩子一起遊玩,並一起進餐......

女孩子會向我索取電話號碼......』

唔.....這樣的旅行簡直是一流啊。好!那麼便到四周逛逛吧!

# 游戲流程

此遊戲的流程主要是環繞 -- 車廂模式及觀光地模式

車廂模式 ------ 在列車移動中,於車廂內能夠約女孩子到觀光地約會

--- 於車廂內約了女孩子後,在列車到站後便可跟所約的女孩子遊覽四周,每個地區有5~10個觀光點,觀 觀光地模式 ---

光地模式有以下的地區可以去:

札幌、青森、仙台、東京、松本、名古屋、金沢、京都、大阪、廣島、博多

# CHARACTER FILE

## 千歳 さとみ (17歳)

CV: 半場 友惠 出生日期:3月5日 星座:雙魚座

血型 A型 身高 160cm

三国 B:84/W:56/H:82

的女孩子,為人十 分認真,最不喜



## 山口星奈 (17歳)

CV:長澤 美樹

出生日期:9月30日 星座:天秤座

血型 O型 身高 160cm

三国 B: 82/W: 57/H: 83

有想超越男性 的性格,但 不太懂女孩



## 北上 綠(17歲)

CV:山崎 和佳奈

出生日期:10月30日

星座:天蠍座 血型 A型 身高 162cm

三国 B:85/W:56/H:83

對任何事都十分 冷淡,她説話比 較直接,所以經 常被人誤會。



# 松浦 愛(18歳)

CV:柳瀬 なつみ

出生日期:6月7日 星座:雙子座

血型 A型 身高 154cm

三国 B:80/W:54/H:80

面上總是掛着笑 容,但是內心是 十分寂寞的





## 津山 菜菜子(21歲)

CV:永島 由子 出生日期:3月30日 星座:雙魚座

血型 O型 身高 180cm

三国 B:80/W:57/H:85

看愛情小説時會 哭的軟弱女孩, 是一名關西人

# 鹿島 靜花(22歲)

CV:伊藤 美紀 出生日期:7月20日 星座:巨蟹座 血型 B型 身高 162cm

三国 B:88/W:55/H:80

自尊心很高 的她,性格 十分固執, 在一次意外 令她哭得很 鷹害



# 愛莉娜.尤莉.蘿蒂斯(18歲)

CV: 笠原 留美 出生日期:7月25日 星座:獅子座 血型 AB型 身高 175cm

三国 B: 91/W: 58/H: 86

很喜歡娛樂事 物的她,很容 易跟其他人相 處,十分和藹 可親



## 伊東小麥(17歲)

CV:宮村 優子 出生日期:5月5日 星座:金牛座 血型O型 身高 150cm

三国 B: 78/W: 60/H: 83 十分健談 的小麥, 對流行的 事物十分 敏感。

## 加古川 秋子(17歳)

CV: 住友 優子 出生日期:11月24日 星座:人馬座 血型 B型 身高 159cm

三国 B:83/W:55/H:81

秋子做事一想 到便做,有一 般少女怕羞的 性格,有少許 任性,嫉妒心 很強。她不太 懂得説謊



# 岩泉 風音(16歲)

CV:中山 真美奈 出生日期:1月18日 星座:山羊座 血型 B型 身高 156cm

三国 B:82/W:53/H:80

正義感很 強,有一顆 純真的心, 熱愛小動 物,但不善 與人溝通



# 飯山 みらい(15歳)

CV:中川 亞紀子 出生日期:9月18日 星座:處女座 血型 A型 身高 159cm

三国 B:84/W:56/H:82

是一名很受歡 迎的偶像,在 VEGA上嘗試 當一日車長的 滋味



# 七尾 つぱさ(14歳)

CV: 大野 まりな 出生日期(星座) 8月9日(獅子座) 血型 A型 身高 148cm

三国 B: 78/W: 61/H: 80

充滿活力的女 孩子,喜歡開 玩笑及惡作 劇,極為討厭 別把她當為小 孩看待



# 櫻井 真美(18歲)

CV:冰上 恭子 出生日期:2月4日 星座:水瓶座 血型 A型 身高 159cm

三国 B:83/W:55/H:81

比較喜歡 沉 思 的 她,性格 很內向, 而且面對 異性時十 分害羞









# 隻 GAME SELL 乜

> BY:非洲一 JELLY © 1998 HUDSON SOFT

# WELTORY ESTLEIA 元祖的RPG,能令新者樂在其中



# STORY

世界的一切都是始於「無」。

首先是有「光」的出現,光跟「至高神シュラルディーン」互相呼應:「影」則溶入於「暗黑神ロキフェルン」 之中。

紅色與藍色的光輝在天空中出現,紅色的是「曉之女神工スティアナ」;藍色的是「夕闇之神ヴァランツァイネ」,這兩神都被列入眾神之席內。

眾神為了試驗自己的力量,便製造出原初之地。但是 眾神都是懷着不同的目的去製造暗黑神□キフェルン 製造了「魔」,三神創造了「人」來剋制魔、神與神之 間的紛爭染污了大地,世界慢慢步向滅亡。在而世界 的某一個地方,因為有三神力量的保護。而不致滅 亡,這個地方便是……ESTLEIA

# 三大SYSTEM

WES(DOUBLECLICK EMOTION SYSTEM) 在 手製上的「L1 • L2 • R1 • R2」分別代表「泣 • 怒 • 笑 • 裝備武器」,這四個項目都要小心使用,因為跟村民建立良好的關係,是很重要的。以下便是各ICON的介紹:

笑的ICON 保持着笑臉迎人的面貌,跟村民閒聊時可能會打探到一些重要的情報,在收集消息時較為容易得到回報。

拉的ICON 當聽到一些不愉快或令人傷心的事件,便應以哭泣作為對所聽到的事表示十分難過。而將ICON連續按兩次便可停止,同時在感激別人時也可使用。

怒的ICON 這項目多數是在罵人的時候使用,如果對着一些並無犯錯的村民使用,村民對你便會留下壞印象了。 裝備武器 當路見不平,自然是要拔刀相助啦。如果遇到的敵人是弱氣的話,他們便會不戰而逃,相反遇到的敵人是強氣的,便要進入戰鬥,不過我方是會有先制攻擊。 

■看看·已穿好鎧甲了

# 什麼是PRPG

首先要講一講RPG的歷史,RPG GAME的起源其實是由TABLE RPG演變而成,而TABLE RPG是源自美洲的一種坊間遊戲,而此種遊戲是由一班人組成,然後便分配角色,由一個人帶出故事,帶出故事的人稱為MASTER,而MASTER對故事的發展及遊戲的世界觀都是要非常清楚,接下來便由其他成員將故事更進一步的發展下去。簡單來說,PRPG便是「以第一生形式進行的角色扮演遊戲」,換句話說遊戲中的主角便是玩者了。如遊戲角色跟別人對話時的態度都是由玩者決定,主角的全身造型都可由你去設計,讓身為玩者的你有一種身歷其境的感覺,令玩者在遊戲時的投入度大大增加。

# ESTLEIA的世界

ESTLEIA 的世界觀是參考中世紀歐洲的文化而設定出來,

GAME內的裝備品及戰鬥方式是參考7至13世紀的英國式風格,所以劍和鎧甲便是戰鬥的主要裝備;遊戲中的怪物亦是依照中世紀而製造出來;說到遊戲中的村莊及城市是模仿16世紀的英國建築物。總言之,這遊戲是充滿着中世紀的歐洲色彩。



■本遊戲的世界地圖



# 主角的設定

名字 更改主角的名字;

年齡 9~40歲; 性別 男/女;

誕生日 輸入的日子會隨GAME

內的曆法來計算:

身高 120cm~200cm;

體重 10kg~200kg; 慣用手 左手/右手;

髮型 長髮、短髮等

服裝 長裙 半截裙及迷你裙;

其他 衣服的顏色;





Sin Pari P

■可以將主角造得怪模怪樣



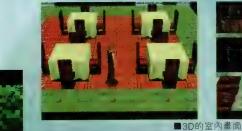








■將必殺技連續使出的強力攻擊







ORC



■RAMIA



SKELTON



**TRENT** 



■HARPY



■ GOBIN





# TOUR PARTY 去率業旅行吧!~

請給我回憶……

© TAKARA CO.,LTD. 1998

TEXT: KOTARO

請給我回憶……

是學校的畢業,一切由畢業開始……

我的回憶旅程中,曾遇上不同的人,有後期的、有期 期的、有男子氣慨的、有羅曼蒂克的……

他們都是美好和欣喜的回憶。

在學校生活最後一年的旅行,可說有目的所為,也可 說無目標的旅程,沒有終站,只想見識更多更多的事物, 就像如小孩子般期待着。就在旅途中,遇上同為旅行的 她,令我的旅程開始有了一點點目的……

# 遊戲特色

# BOARD GAME +戀愛育成 SIMULATION

TAKARA的新作《TOUR PARTY》,能供男性和女性同時多人參與的PARTY GAME,亦是以策略和戰略為基本的BOARD GAME,故事由校園生活的終結為發端,在畢業記念旅行中,在第多中途站裏遇上不同的角



色,發生種種既甜蜜又溫馨的戀愛回憶,最後向意中人表白,而 玩者就是扮演畢業記念旅行中的學生,在版圖上移動往不同的觀 光地,途中會於不能想像的情況下與同行角色相遇。

至於場景方面,遊戲是以海、山、公園,以及遊樂場等渡假勝地為舞台,利用輪盤決定移動的格數,向着心儀的目標接近。當然,他或她也會移動,並非只是停留持續在一起,即使有戀愛的關係,呆着亦無補於事,而移動方格對於玩者的參數有着一定的影嚮,當中包括EVENT的發生,若果相方的位置不合,便不能相遇造成回憶。



# 旅行性質×戀愛性質

遊戲主要利用輪盤作為移動的法則,以輪盤所擲出的數值、 名次大小來決定玩者停留於哪處及所遇EVENT,從快樂的約會 中,繼而令好感度上昇,至於戀愛的成功與否?便看玩者的運氣 如何了!其中玩者的參數上昇,相遇固然會留下好印像,若持有 一定的好感度時,更可以向其表白捉着他或她的芳心。

可是,世事豈能盡如人意?遊戲中亦同樣存在其他玩者和 CPU角色,他們也可能與自己有相同的喜好,在愛情打得火熱的 同時,亦會有人尾隨加入競爭,出現三角甚至四角的戀愛關係, 他們也會以想和戀人在一起而向他或她接近,從簡單的BOARD GAME玩法之上,加上模擬戀愛育成等戰略和策略元素,以取得 與意中人約會而作戰!





# 戀愛士友情

遊戲除供男性的玩者參與之外,女性的玩者亦無任歡迎,令兩者存在戀愛要素的同時,也存在友情的元素,當中對比異性和同性的態度,會影嚮往後的故事發展,至於目標如何則全由玩者去決定。

《TOUR PARTY》的登場角色的設定和原畫均由林家志弦所繪畫,當中各具魅力,就以基本男方和女方發生戀情的角色已



共十六名,此外在特 定的條件下更會出現 隱藏角色,加上能供 四人同時參與,將會 令故事關係變得更為 有趣。





# 遊戲流程

■伊勢 進平

遊戲基本由四名角色所組成,能供多人參與及電腦角色觀戰,然後從八位角色中選擇一人,電腦則會操縱其他角色,在二十名人選中選出一至五人向他們接近。而遊戲開始時玩者所輸入的生日和血型,對初期參數有着微妙的影響。

在版圖的移動中,為牽制其他角色的移動,玩者需要活用 旅途中所得到的卡片,增強己方的參數。而與情敵作對戰 BATTLE中,卡片就是戰鬥中的皇牌,它們有的是動力卡,有的 則是神之惡戲卡,當中持有各種不同點數,從點數大小決定戰

鬥中的勝負。



版圖上由不同的觀 光點和設施所構成,玩者 停留於那一處便會進入故 事中發生特殊EVENT, 而每發生一項EVENT對 玩者的體力、知力和感受 等參數都持有影響變化, 而好感度會隨玩者參數所



■村雨 貴雄

變動,當好感度上昇至一定程度時,更會影響約會的發展。當相 方的關係及好感度到達一定程度時,便能向對像表白,往遊戲的 終點邁進。



# 裝甲騎兵 VOTOMS 胡多 古

ACT

製造商:TAKARA 容量:CD-ROM

發售日:3月26日 對應ANALOG手掣

© SUNRISE/© TAKARA CO. LTD. 1998

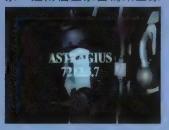
PlayStation

# 装甲肠变的 真正故事。在此展界

TEXT:怪獸

# 故事

在岳梭拉奥斯銀河裏,分 為波勒侖和金卡密斯兩個星 系。這兩個星系因為某些原





因,而發生了一場長達百年的 戰爭,這戰爭被稱之為[百年 戰爭」。百年戰爭末期,主角 一金科在不明所以的情况下参



加了攻擊自軍基地的計劃,亦 因此主角遇見一個被封印了的 神秘全裸少女。這亦是金科和 那少女一費安娜的第一次邂

百年戰爭完結後半年,金 科從軍隊中逃走出來,最後他 逃到了一條名為胡杜的街道 裏,而這條街是位於米魯奇亞 星的北半球。因為百年戰爭的 關係,令到胡杜變成一個殘破 不堪的地方,至今仍未回復舊 貌,而且還會經常落酸雨。在 胡杜街與治安警察和飛車黨的 對抗中,金科認識了三名地下







商人,分別是哥胡杜 巴利娜 和可可娜。面主角認識他們 後,主角的心再次打開。

另一方面,米魯奇亞軍為 了獨佔PREFECT SOILDER 的"素體"和奪取秘密結社的 PS計劃,於是派遣依古斯擔任 治安警察署長,而監視長一職



由布樂擔任,他們二人會共同 管治胡杜。後來, 他們在基利 哥惑星中發現了PHANTOM LADY(即是費安娜) 🖗

14年後,傳説之門再次 打開……

# 遊戲簡介

1983年由東京電視台 播放《裝甲騎兵VOTOMS胡 多·古曼編》的TV版動畫後, 經過十三年的歲月至今仍然人 氣不變。現在這套動畫再次被 演化成遊戲了,而遊戲將TV版 的動畫全52話分為「前編」和 「後編」兩次發售,今次這遊戲 是整個故事的「前編」,而「前 編」所涉及的基本故事是TV版 的第1話至26話的故事內

容。

在遊戲裏共有十個 STAGE,玩者需要完成一些 勝利條件,包括「敵人全體消 滅」、「保護輸送車」、「逃出敵 人的包圍網」和「與敵人開戰」 等等。在每一個STAGE中, 玩者可能需要完成多過一個勝 利條件,但每一個STAGE的 勝利條件都是跟據TV版故事發 展而編成的。玩者的選擇和駕 駛技術都會影響到該STAGE 的任務完成度。每次完成任務 後,都會給予玩者一個評分。









# 登場機體種類數目達至31種以上

在遊戲裏,己方和敵方的 登場A.T.機體類別數目預定有 十四種以上。和TV版同樣需要 玩者駕駛A.T.來攻擊敵人,而 可駕駛的機體有「SCOOP DOG」、「SCOOP DOG RED SHOULDER CUSTOM」、 「MERCY DOG」、 「BERSERGA WP」、 「DIVING BEETLE」和 「STANDING TURTLES」等 等,這些都是非常有名的A.T. 機體。但遊戲中除了登場的 A.T.機體外。還會有治安警察 用的裝甲車、飛車黨用的坦 克、敵方的戰鬥直昇機和導彈車等等,而且途中更有治安警察攻擊玩者,這些都會經常出現在遊戲裏面。登場A.T.和其他攻擊機器的類別總數已經有31種以上。





# 推進器和埋身攻擊武器

每一次玩者都需要因應STAGE的勝利條件,而調較A.T.機 體內的每一組零件。令玩者可以較容易完成任務。

- ROLLER DASH……是一件安裝在腳裏 的裝備 這亦是AT獨有的。安裝後,便會增加直線行走時的速度。
- TURN PIKE········是一件安裝在腳側的裝備。安裝後,機體便會擁有卓越的急速回轉能力,在高速行走中,亦可以急速回轉。
  - ARM PUNCH 主要使用在格鬥戰,它的攻

擊原理是利用彈匣內炸藥的爆炸力簡單地攻擊敵機A.T.的裝甲。

只要以上的裝備配置組合適當,再加上在地上和空中攻擊時 的仰角調整,便可以展開不同的攻擊方法。





# 循環系統

POLYMER RINGER液循環系統,都是一組因不同的勝利條件而從新調整的零件。在循環系統裏,共分為主和副兩個循環系統,而當中流動的POLYMER RINGER液(簡稱PR液),被稱之為A.T.的「血液」。流動着PR液的主循環系統是通常驅動系統而流動着PR液的副循環系統是噴射驅動系統,但兩個循環系統的PR液的分配比例,會影響機體的機動力和駕駛時間,例如:

PPR: SPR= 1 0: 0 → 長時間機動MODE (装備反應良好)

PPR:SPR= 7 3 → 通常機動MODE 1
PPR:SPR= 5: 5 → 高速機動MODE 1
PPR:SPR= 3: 7 → 高速機動MODE 2

PPR:SPR= 0 10 聚急機動MODE (駕駛時間最短)

如果通常驅動系統的PR液值全滿時,機體便可作長時間駕 駛。除了ROLLER DASH和SPEED UP外,其他裝備反應都良 好,對於格鬥戰非常有利。而噴射驅動系統的PR液值全滿時, 駕駛時間縮短,但對於需要緊急脫離的任務非常有利。

# MISSION DISK 的行動設定

「MISSION DISK」是一個 A.T.機體的獨特行動設定。在 接獲勝利條件後,亦都需要進 行「特殊行動」的設定工作,例 如:精確集中射擊(1對1作 戰有利)、散彈射擊(雖然一發 散彈的威力低,但對付多架敵 機非常有利)和360度一齊 射擊等等。這些攻擊方法通常 都需要輸入複雜的操作指令, 例如:「方向掣+回旋+攻 擊」、「方向掣+次武器掣」 等,而玩者可以利用這個設定 模式,將其中一個攻擊指令設 定在一個按掣上,之後只要按 一下這個按鈕,便會使出之前 所設定的攻擊指令。



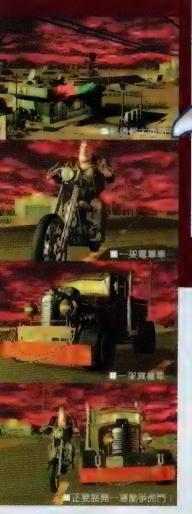


# 全部武器的彈數有限

在裝備武器時,武器都會有「彈數限制」存在。(但普通拳擊是不計彈數的)當所有武器的彈數用盡之後,可以怎樣攻擊敵人呢?

玩者只要將敵機擊倒,便 可奪取其敵機所持的武器來使 用,或者在敵方基地的某些地方 拾取子彈進行補充。當武器的子 彈用完,電腦便會強行解除該武 器裝備。這時候,其他武器會即 時自動切換給玩者使用。





text: 積奇

RAC MEM

製造商:日本物產 售價:5800日圓

PlavStation

鮫信日:2月11日



© 1997 Funsoft © 1997 TOKA © 1997 Nihon Bussan Co., Ltd Sublicensed by four Winds Software

# 有想過電單車可以和貨櫃車於同一賽道

# STORY

秘密鲁社FAST(一個專門鼓勵開快車的組織),於每年也會集合全世界自認頂尖的車手來谁 行比簧從而得到利益。這不但是一個非合法的賽事,車手更需要在全世界地形禪面桃撰出 特崎嶇的地形上進行比賽。於過去5年間,這個比賽於蘇格蘭、大西部 市秘密地進行。車手是沒有限制的,無論是誰也可以隨便參加。這個譽事每年也吸引了一大批車 手参加, 當然, 不能越過終點的, 亦大有人在……

# 模式介紹

### PRACTICE

由單獨進行,以至8部車一同行走的練 習模式。





■可於蘇格蘭或大西部進行練習。

### CHAMPIONSHIP

排名不分先後,只要各個賽道於限定時間內能成功到達終 點,便能進行下一場比賽。賽道有五條,完成後會再玩這五條賽 道的Reverse版。再完成後,會於最後一條賽道進行特別賽事。

# LINK MODE

只要購買了對戰 CABLE,兩部電視、主機,便 可以和朋友一同比賽的模式。

## **OPTIONS**

所有與賽事有關,按鈕的 配置也可在這裡設定。

# 使賽事更刺激的各種視點

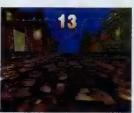
現在所有賽車GAME不可缺少的切換視點功能,這個X.RACING 當然亦不例外,賽事中有5種視點供選擇。賽後亦可選看REPLAY來 研究行走路線











# 各式各樣的車種可供選擇

登場的車種,不論跑車或電單車也有多種可供選擇。各個車種的最 高速度、加速力、轉彎性能也各有不同、要選那一部作為你的心水呢?



車手: TINA 最高車速: 168MPH 加速力:6 路面控制:4



車手: ANGUS 最高車速: 160MPH 加速力:4 路面控制:6



車手: GARCIAS 最高車速: 155MPH 加速力:2 路面控制:8



車手: MUZAK 最高車速: 155MPH 加速力:2 路面控制:8



車手: MAX 最高車速: 160MPH 加速力:4 路面控制:6

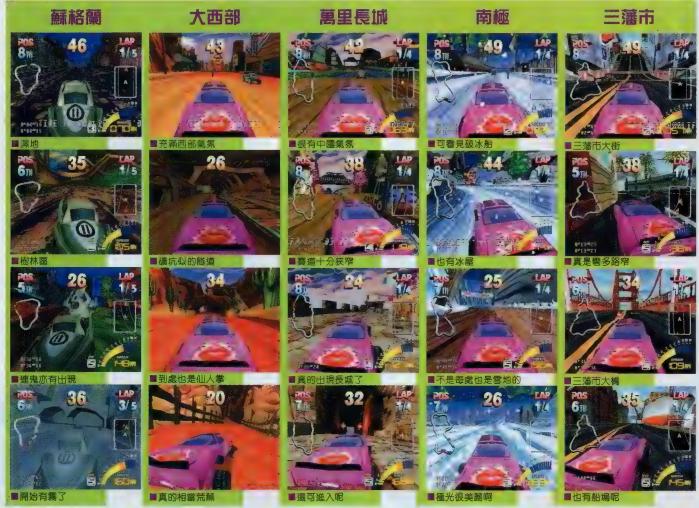


車手: IRAKI 最高車速: 168MPH 加速力:6 路面控制:4



# 於世界各地奔馳!

環境是濕地帶、道路還未填平的蘇格蘭,擁有沙漠的沙地和礦山的隧道的大 西部,用世界遺產作賽道的萬里長城,前路盡是漫天冰雪的南極和有名的三藩市 全都是這次比賽的賽道,你有信心克服嗎?





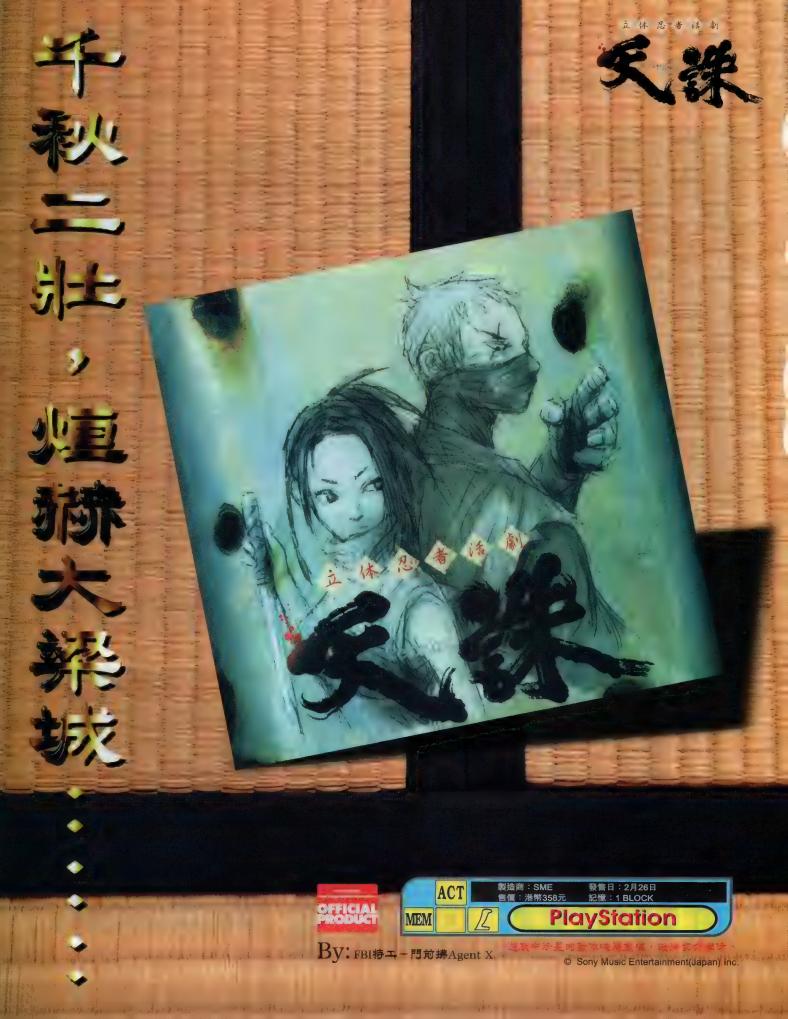












# 操作之卷

思维商人多能量 前進 事を運 後退 構度を除け出す 左回轉 都技卍技の場合 右回轉 南ອ洋東の東土 左急回轉 の士庫 右急回轉 選擇忍具 L2/R2 鍵 使用忍具 △鍵 蹲下/貼著牆 ○鍵/R1鍵(可配合方向鍵來作小移動) 前滾翻 (蹲下時) ○鍵/R1鍵+ ↑ ↑ 後滾翻 (蹲下時) 〇鍵/R1鍵+ 11 左側滾翻 (蹲下時) ○鍵/R1鍵+~ 右側滾翻 (蹲下時) 〇健/R1健士~ 跳躍 × 鍵 (可配合方向鍵作不同角度的跳躍) 大前跳 · | +×鍵 月面宙返 1 +×鱧 三角跳躍 跳上牆壁時再按×鍵 視察四周環境 L1 雙 (可配合方向鍵作不同角度的觀察) 顯示地圖 SELECT 鍵 遊戲暫停 START健 退出遊戲 SELECT维+ START维

# 活劇公演 ~天誅序言~

兵荒馬亂之際,亦是惡人 當道之時……

正當大地飽受戰火的洗禮,在位者則只醉心於權力鬥爭的時候,不少無恥之徒便乘虚而入,進行大量非法勾當,多少人民亦因此而白白枉死,景況慘不忍睹!

不過,這時候出現了一位





決心與惡勢力周旋到底的領主 一鄉田松之信,他為了向黑暗 勢力作出反擊,特別命令旗下 兩位東忍流的忍者一力丸及彩 女,負責進行一連串暗殺等絕 密工作。為了令光明再現於人 間,幫助人民脱離邪惡的魔 掌,兩位忍者早已置身事外, 以上天之命誅殺邪惡之人!

# 暗殺之道—

# 能於千軍萬馬之間來去自如

遊戲目的主要是要控制主角一力丸或彩女,去完成領主所下達的任務,換言之就是向一些天理不容的大惡人進行暗殺等特務工作。而在每次行動中,玩者都應該盡力隱藏自己的行蹤,避免暴露身份(除了敵人之外,更應避免被平民發現以保持隱密性)。故此,玩者應暫時收歛那些「個人英雄主義」,不要直接地向敵人進攻,相反能以無聲無息地解決敵人、潛入敵人腹地,才是忍者的真正之道。

此外,由於玩者是 以正義之名誅殺惡人,所 以不應隨便向平民動武,否則便

是「非道」。不過,玩者亦因留意不要在有平民的地方進

行攻擊,以免有「誤中副車」的意外事件出現。 當任務完成之後,便會由電腦對玩者的表現作出評

當任務完成之後,便會由電腦對玩者的表現作出評估,而評分準則主要分為三個方面:1.必殺-一擊必殺敵人數量;2.斬殺-解決被發現的敵人數量;3.隱密-被人

發現的次數:4.非道一誤殺平民數量。當中,若果曾有被人發現及誤殺平民的話,便會扣掉玩者若干的分數。然後電腦會給予玩多一個名為「忍術段位」的表現級數,其中主要分為五個段位,包括:「忍術皆傳」、「上忍」、「中忍」、「下忍」及「門前拂」。玩者只要能夠取得「忍術皆傳」,便會獲得一種「忍術」;當然,玩者就算不能以此級數完成任務,遊戲亦可以讓玩

者選擇再次挑戰,而且敵人的數量也會比之前的較少。故此,玩者只要在同一關作不斷的嘗試,便總會有機會取得「忍術皆傳」這個最高的級數,以便獲得一些非常有用的「忍術」。



# 氣配

遊戲中特別增設了一個名為「氣配」的系統,以令玩者知道 附近是否有人的存在,以作出相應的行動。不過,由於系統本身 並不能分辨敵人或平民,所以就算是手無寸鐵的人,系統依然會 向玩者提出警告。故此,玩者應觀察清楚,以免錯殺好人。

# 殺

被敵人發現了, 究竟是你殺人? 還是人殺你呢? 新 附近有人存在, 玩者應小心戒備。



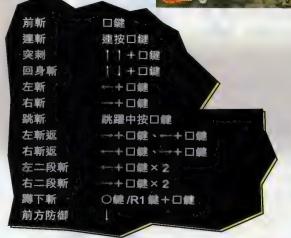


# 視

雖然未被發現,但已進入了敵人的視線範圍。



# 斬殺之技





# 忍術指南 - 鍛鍊身手的好地方

為了讓忍者可維持一定的狀態,故此特別在城中設置了一些機關,以令忍者可以自由在這裡進行練習。當中,除了加強忍者對於使用忍具的熟練程度之外,更會有一些守衛設置,以令忍者親自練習暗殺的工作。之後,鄉田松之信便會對忍者的表現作出評價。



# 忍者秘密檔案

# 力丸

16歲時,便獲得其師傅一東紫雲齋傳授東忍流的名刀「十六夜」: 現為鄉田松之信旗下中一員猛將。自幼已受嚴格訓練的他,最善於執行一些極高難度的任務。為人沉著溫和,而且十分重視情義,但內心其實仍保留著一點的激情,等待別人來喚醒。



「深藏不露」的她表面上看來不過是一名美通的鄉村少女,但骨子裏卻是一位擁有極高能力的人。 是一位擁有極高能力,人也亦是替鄉田松之信工。 大女忍者。和力丸一樣工作,但性格方面卻與力丸 截然不同,充滿熱情且外向,散場出另一種女性的吸引力。

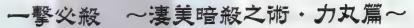


# 忍者刀十六夜

主角一力丸所用的配刀,為東忍流自古傳下來的 名刀,能繼承此刀的人,必具有一定的實力。

# 魚险

在完成「協助救 出俘虜 | 任務的時 候,突然出現的 神秘人物。從 來不帶任何武 器的他,最 善於以赤 手空拳來 與敵人交 鋒,而且每 每能利用他那快 速移動的身法, 以及難以抵擋的 連續攻擊來使敵人 俯首稱臣。看來他 與力丸及彩女將會 有一場精彩的龍爭虎 鬥了!



00000

首供養 - 從後將敵人的頸部勒緊,然後趁對手未開始掙扎之前,快速地將 其咽喉割斷。其名原指向被斬首的頭顱進行供奉,即首祭之意。



膽膾-從側面接近敵人,再突然拔刀刺向對手的心臟,再以扭動刀身來收刀。至於其名的含意,乃是描述當刀插入敵人心臟時的情景。



死人擔一在瞬息之間・將敵人 的背骨、手腕乃至頸骨一一折斷、 整個動作乾淨利落・而且完全不需 使用刀劍。其名乃由將惡人抬進棺 材這行為而來的。



# ~淒美暗殺之術・彩殳篇~

紅隈一從背後用刀抵住敵人頸部,然後再以來順勢 將對手的頸動脈割斷。「紅隈」原意指歌舞伎之化妝;而 在武打場面(歌舞伎)中則指為正義英雄及善意的化身。

紅差指一從敵人的正側面 突入,再用手上的兩把小刀插 入對手胸膛,然後將刀拔出解 決敵人。而「紅差指」原意是指 以紅色來為指甲粉飾打扮。





紅小灰一跳落敵人的肩上・用雙腳將對手的頸部鎖 定,然後使出後空翻將對手的

頭骨弄碎。而「紅小灰」之名,乃由一隻翼上刻有赤

紅色花紋的小蝴蝶而來。

# 忍具介紹

# 绐繩

用作飛簷走壁的工具,使 用時首先按著△鍵,然後以方 向鍵校正所要到的目標,之後 放開△鍵,便會自動將玩者送 到所指定的地點。



# 手裏劍

忍者基本裝備之一,雖然 一發的攻擊力較弱,但卻可以 從遠處作出攻擊。使用方法則 和鉤繩相同



# 神命丹

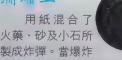
東忍流秘 傳之藥・一粒便 可以立刻恢復主 角全部的體力。

# 煙玉

用來迷惑敵 人的暗器,玩者 只要將之擲向敵人旁邊,便會 產生出具刺激性的煙霧。這時

玩者便可以乘機逃脱,或者趁 機闖入敵陣來殺過痛快。

用紙混合了 火藥、砂及小石所 製成炸彈。當爆炸



時,其中的物質便會向四周擴 散,以損害敵人。

# 撤菱

此道具的攻擊力雖然比起手 劍更小,不過由於此暗器會阻 止敵人前進,故此非常有助於逃 走時使用。



# 地雷

設置在地上 的暗器,只要任 人踏上(包括自 己),便會發生 大爆發,做成極 大的損害。

# 服藥

另一款好用 的忍具,使用時 會散發出令人昏

昏欲睡的氣體,而且此氣體非 常霸道,下至獵犬上至BOSS 皆不能幸免。只要令他們進入 睡眠狀態,到時玩者便想做甚 麼也可了,嘿…嘿…!。)



# 麻痺團子

非常好用的忍具,當中藏 有令人吃後會即時麻痺的毒 藥,故此對於那些飢不擇食的 守衛和獵犬就甚為有用。在此 特別公開一個非常經濟地使用 麻痺團子的方法:就是當敵人 拾起時,便趁其未將吃掉前衝 前將其解決,那樣便

可以將之循環再 用,直到永 遠,阿門! (鳴謝:霸王 丸提供"如此 方法)



# 五色米

有五種顏色之多的米飯,主要是作 為路標之用,本身並沒有任何的攻擊力。





# 忍術 一非人之技一 忍犬

# 忍法火炎擊

在唸完咒語之後,便會從 口中噴出火炎("油江"師 傅?!),被襲的敵人並不能作

出防御, 只能眼巴 巴看著自 己就咁"燒

忍法影分身



# 神足之術

放出一個假忍者(吹氣公 仔?),令敵人向著假人攻擊,

這時玩者 便可以隨 意向其作 出攻擊



將八把手裏劍同時放出, 以進行全方位攻擊,最適合被 敵人圍攻時使用。(在忍術指南 中取得忍

八方手裏劍

術皆傳便 回)



能夠在瞬間向前急行一定 的距離,而且使出時會得到-段無敵時間,最適合於逃走時

使用。



# 敢,絕對可以相信的朋友。呼

出之後, 會自行向 附近的敵 人進行攻 整。



久經訓練的忍犬,勇猛果

# 九字護身符

能夠在一段時間之內,增 加攻擊及防御的能力。而所謂 的「九字」,乃是指密教文言 中的「早九字」咒文,即「臨

陣 烈 在 前一。



# 變身之術

只要將其帶備在身上,那 樣當敵人向你作出最後的一擊 時(即體力到0時),此忍法便會

自 動 生 效,並立 刻為你回 復50體力 值。



# 變化之術

在一段時間之內,將自己 變成敵人的模樣,使敵人不能

發現你的 存在,令 你可以輕 易將守衛 解決。



# 天誅之命 ~惡人父殺之卷~

# 惡德商人成敗

任務目的:誅殺惡名昭彰的商人

內容:潛入商人的府第,然後將 之刺殺。不過之前將會遇上商人所聘 請的浪人,而在小心其拔刀術之同 時,更要保護在場的女少及避開由商 ■惡人自有惡報! 人所放的冷槍。



# 運送察書

任務目的:盡快到達城門前

內容:為了盡快將密函送到領主 手上,玩者需要突破敵人所設下封鎖 網。除了要留意街道上的敵人之外, 更要小心那些埋伏在屋頂上的敵人。



■很有成為速遞員的潛質。

### 南蠻海賊之來襲 卷五

任務目的:誅殺海賊首領-巴魯 瑪(キャプテン・バルマー)

內容:留意在船附近把守的海賊; 在與船長對決時,要小心船尾的火槍 手,另外若能夠將船長迫落水中,便立 刻渦版。(身為海賊竟然不懂泳術!?)



■應該很容易便可過關。

# 恭六 姬之大病

### 任務目的:取得「氣命草」

內容:登上支婆山,以摘取「氣 命草」來救治鄉田松之信的女兒一菊 姬。要留意在懸崖殺敵時,避免使用 必殺・以免在擺姿勢時誤墮山崖。



■要攀川|越嶺, 灩求技術

### 卷七 鬼之城

### 任務目的:誅殺在天守閣中的「鬼陰」

內容:潛入鬼之城,玩者盡量利 用一些狹窄的誦道來前進;至於入到 天守閣便會遇上死敵「鬼陰」,打敗之 後他便會用忍法來逃走。



■以為打敗了他・其實只 不過是用了忍術。

### 協助救出俘虜 卷三

任務目的:潛入敵牢獄中拯救同伴

內容:由於那裡有多個山洞,而 且機關滿佈,故要小心以免迷失方 向。另外,在到達牢獄時,會遇上強 敵「偶」,及其寵物一熊及獵犬。之 後鬼陰突然的出現,會否……。



■強敵「偶」,要小心他的鐵棍。

# 層城之決戰

### 任務目的:正邪大戰?!

內容:突入闍城,以摧毀黑暗的 勢力,不過那裡似乎危機四伏,在未 到達大頭目之前,便要先通過「鬼陰」



■三次相遇,應該會有個了斷

### 邪教卍教之御神體 悉 四

### 任務目的:奪回咒縛石

內容:玩者需要突破「金王寺」 的守衛,當中更會遇上一些會噴火的 異形生物:之後更會碰上邪教教祖 「怨」,以及鬼陰的攻擊。





.....縱死俠骨香,不慚世上英。

(節錄自:李白《俠客行》)



# USHIDO BLADE 2



武士道义系

TEXT: KOTARO

©1998 SQUARE/ LIGHT WEIGHT



# 擊必殺的人斬誕生

以一擊必殺為美學基本而大受歡迎的刀劍格鬥遊戲 《BUSHIDO BLADE武士道之刃》·在一年後終於推出其

續編《BUSHIDO BLADE 2 武士道之刃

動》·遊戲除加進 新系統和武器之外·布新增各 項不同的遊戲模式,而且繼承 前編的人物,此作亘兩個流派 主副中心人物合共二十人,今 遊戲內容更大為豐富。



在前編中,遊戲的戰鬥系統主要分為上中下三段攻 擊。然而今集則主要分為表和裏兩種攻擊,以兩者攻擊 的交鋒作為攻防一體之系統。

# 不存防禦型的防御

防禦系統最大的變更點, 就是取消固有的防禦掣,以前述 兩者攻擊交鋒的條件下而變化, 如與對手以相異的攻擊交鋒,會 產生有利防禦的狀態;反之與對 手以相同的攻擊交鋒,則發生不 利防禦的狀態·還有從不同方向 的攻擊對應防禦狀態所出現的武 器彈等三種效果。



■不利防禦效果,一定時間內 出現防禦崩狀態·行動被封制





SUB WEAPON 遊筝式

持有特定武器的狀態下, 玩者可以利用SUB WEAPON 改變格鬥的架式,也可作暗器 用施以投擲攻擊,而被對手武 器彈令武器吹飛時·玩者亦能 自行拾回武器再次使用。



此作的新增模式・以原創 故事表現鳴鏡館和捨陰黨兩個 派別間的對決·其中更會出現 非流派關係的角色,在不同版



面中登場·而且各角色的遭遇 亦有所差異,當將其擊倒後, 便可於各模式中取得使用。





■大上段





■冒着被對手一擊必殺的危險去取回武器

# 疾走脚张雪功事

形式、操作與前作相同, 但新增的系統裏,卻於行動上 加進特殊攻擊,其中疾走更細



■不同類型的角色會產生相違效果的疾

分為速度型角色的砍擊和力量 型角色的突刺等不同攻擊,而 且在密着的狀態下更會出現鍔 迫合的效果。



■牽制對手之技倆,跳躍着地攻擊



# T. T.

《ULTRAMAN》的即即 以(ILTRAMAN—I KOHTING EVOLUTION—— 以 10 位 P)— S STATION —— 以 10 位 定面次以来3D POLYBONE 或有性。特別則計場行的定體 植門環狀而甚至。 的特別世界 的人物例次則與節篇之上。以 下便提基本人物的出版。 之

# 操作方法

方向鍵	選擇
SELECT掣	取消
START掣	決定
□掣	防禦
△掣	拳
×掣	軸移動
○掣	腳、決定

# سيقا مناوالهدي

迅速起上	方向鍵或掣連打
前轉起上	
後轉起上	<b>←</b>
向內橫轉起上	×
向外橫轉起上	+ ×

## 

# 對戰動作

基本站立架式	NEUTRAL回中
基本蹲下架式	
通常移動	or
蹲下移動	/ or \
GUARD防禦	□掣
蹲下防禦	ļ+D
跳躍	•
移動跳躍	\ or /
大跳躍	
移動大跳躍	\or/
前後 QUICK 移動	or
前後蹲下 QUICK移動	//or\\
DASH疾走	***
向內軸移動	X
向外軸移動	, + ×

### DOWN TO

膝落	î + △
STOPPING	近距離\+〇
The second secon	

### and administration

PUNCH CHOP技	方向鍵+△
KICK技	方向鍵+〇
背後攻擊	$\triangle \text{ or }   + \triangle \text{ or } \bigcirc \text{ or }   + \bigcirc$
跳躍中攻擊	小或大跳躍中△ or □
起上攻擊	仰身時〇或,+〇連打
1	俯伏時〇或 1 + 〇連打
DASH攻擊	DASH中△或○
投技	近敵時△+□或○+□,近敵背後時△+□
光線技	Δ+Ο+□

# 角色技指会表

# ULTRAMAN 無人吉田

一样指令	
ONE TWO STRAIGHT	PPP
ONE TWO LOW KICK	PP . K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	PIK
ULTRA KICK RUSH	KKK
ULTRA KICK RUSH LOW	KK ↓ K
HIGH KICK & HAMMER	KP
HIGH KICK & LOW	K   K
TRICKY COMBINATION	← PKK

1	TRASS KICK	↓ PK
	足殺	∖ KKKK
	足殺 UPPER	KKKP
	BASIC COMBINATION	KKK
	特殊技	

# 諸手狩 P+K ULTRA SLASH --- K SPRING JUMP KICK --- K ULTRA ATTACK P+K

# ULTRASEVEN 七星俠

PPK

# ONE TWO UPPER ONE TWO LOW SPIN PK COMBO PK PK COMBO LOW P, K HIGH KICK SOBAT HIGH KICK LOW SPIN HIGH KICK LOW SPIN HIGH KICK LOW SPIN KN K SPIN KNUCKLE RUSH PPP

LOW SPIN RUSH

•		
Ī	PISTON UPPER	PPP
	SEVEN KICK SPECIAL	- KKKKK
	LOW RUSH KNEE PAD	KKKK
	TRIPLE KICK	- KKK
	DOUBLE KICK UPPER	KKP
	DOODEL WOLLOLD IL	14141
- come	静殊技	Tara S
- AMERICA	The desired state of the same	• • P
- California	殊技	
1 2000	<b>殊技</b> 空手 CHOP	• • P

### TEXT KCTARD

FIG

2P

價格:	6800日間 名		atior	
	: BANPRE		∳售中(2月 <sup>·</sup>	CIN CON

# ULTRAMAN TARO 超人太郎

ONE TWO UPPER	PPP
ONE TWO LOW KICK	PP K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	PK
DOUBLE HIGH SIDE KICK	KKK
DOUBLE HIGH LOW SPIN	KK ↓ K
HIGH KICK HOOK	KP
HIGH KICK & LOW	KIK
太郎 HOOK SPECIAL	$\rightarrow$ P $\rightarrow$ PPPP
ONE TWO DALM	- DDD

UPPER LOW KICK	→P→PK
KANGAROO KICK RUSH	PKK
SHARP HIGH KICK	> KKK
DOUBLE LOW SIDE KICK	KKK
HIGH & KNEEL KICK	K→K
可殊技 JUMP KNEE PAD	\ → K
Contract Con	↓ \ → K → K
JUMP KNEE PAD	
JUMP KNEE PAD MOONSALT KICK	K

### ALIEN BALTAN巴包坦亚人

Ī	ONE TWO 鋏	PPP
ı	ONE TWO LOW鋏	PP P
۱	PK COMBO	PK
۱	PK COMBO LOW	PIK
ı	三段蹴	KKK
ı	三段蹴 LOW	KK   K
ı	TRASS KICK & 鋏	KP
ı	TRASS KICK & LOW KICK	K + K
ı	ONE TWO SUMMER	PP ← K
ı	卓袱台 SPECIAL	PPP
l	DOUBLE HOOK 膝蹴	PPK
	DADA SESSE	

DOUBLE HOOK水面蹴	→PP   K
三段脛鋏	↓ KKK
脛鋏浴蹴	↓ PPK
膝連打	→ KKK
膝 & 水面蹴	KK   K
飴棒 COMBO	↓ KKK
兩鋏突	1 × -P
下段三連腳	\ →K
巴魯坦 CUUTER	→ P
跳付兩足蹴	K
跳膝蹴	K

# DADA 達達

f	CHOP亂打	PPP
ı	DOUBLE CHOP SLIDING	PP   K
ı	PK COMBO	PK
ı	PK COMBO LOW	P↓K
ı	KICK COMBO	KKK
ı	KICK COMBO LOW	KK↓K
ı	HIGH KICK耳光	KP
ı	HIGH KICK SLIDING	K↓K
П	DOUBLE CHOP側轉蹴	PPK
ı	LOW CHOP KICK	↓ PPK
I	往復耳光	→ PP

F			K	Iħ	IG	R	4	-
_	_	_		•••			_	

### 事用指令

ONE TWO PUSH	PPP
ONE TWO TYR	PP K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	PIK
SCOPION TRY SLASH	KKK
TRIPLE TYR LOW	KK K
TYR & BODY BLOW	KP
HIGH TYR LOW	KIK
ONE TWO CHOPPING PUNCH	P-PP

# ALIEN METRON

### **第用指令**

三連突	PPP
ONE TWO足拂	PP   K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	PK
HIGH KICK RUSH	KKK
DOUBLE HIGH KICK LOW	KK K
HIGH KICK & HAMMER BLOW	KP
HIGH KICK LOW	K↓K
DOUBLE SWING LOW	P→PK
上突三段蹴	→ PKK

# KING JOE

### udfinkti

RAPID PUNCH	PPP
RAPID PUNCH LOW	PP   K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	PIK
DYNAMIC RUSH	KKK
DYNAMIC RUSH LOW	KK↓K
HIGH KICK & BODY BLOW	KP
HIGH KICK LOW SPIN	K   K
STRAIGHT SPIN MIDDLE	PK

耳光 KICK	→ PK
LOW COMBO SUMMER	, KKK
LOW COMBO SLIDING	, KK , K
SIDE KICK耳光	→ KP
DOUBLE KICK	+KK
踏進弁慶突	\→P
躺着兩足刀	- K
固轉兩足拂	1/-K
裏肘當	P
伸前蹴	K
頭突	P
30,70	

DIVING TYR RUSH	- PPK
DOUBLE PUNCH SLIDING	-PP K
DOUBLE TYR CHOPPING PUNCH	KK→P
DOUBLE LOW TYR DROP KICK	KKK
DOUBLE HEAD UPPER	- KK
TYR & LOW	/ KK
特殊技	
特殊技 SHORT SLIDING	√×K
To be to the same of	
SHORT SLIDING	
SHORT SLIDING CHOPPING LEFT	P

LOTT MOIL	
上突下段蹴	→PK , K
三連突 SHARP	PPP
ONE TWO LOW KICK	← PPK
左三段蹴	KKK
ROLLING SOBAT SPECIAL	\ KKK
<b>生</b> 冲	

CROSS TYPHOON ,	\ -P
自轉車狐疑KICK	√ -K
SKIP SPIN ONE TWO	→ P
固轉踵落	→K
SKIP DOUBLE KICK -	→K
開腳 TYPHOON	i K
	+ K
SCREW KICK 大統	E中P+K

耳光 SPECIAL	PP
大行進	KKKKK
HURRICANE MIDDLE KICK	← KKK
LOW KICK SPECIAL	N KKK
LOW KICK SPECIAL MIDDLE	NKK-K
<b>寺殊技</b>	

HEAD SLIDING	\ → P
HOOK RUSH	→ P
PARADE KICK	K
DOUBLE STRAIGHT	P+K





(PlayStation 版為行貨)

# **POCKET FIGHTER**

『家』則為家用版畫面,而畫面均屬PlayStation開發中版本

TEXT: KOTARO

製造商:CAPCOM 發售日:PlayStation版6月未定/ SEGASATURN版8月未定 價格:PlayStation版 \$358/ SEGASATURN版5800日圖 容量:CD-ROM 記憶:BLOCK未定

2P

MEM

PlayStation

於去年業務用街機上推出,以新系統和表現方式而 獲好評的對戰格鬥遊戲——《POCKET FIGHTER》,將 已全移植的姿態在PlayStation和SEGASATURN上登場,當 中加入各種不同的完創要素·除了能滿足街機版的支持 · 更 令 家 用 版 的 玩 者 享 受 遊 戲 中 的 樂 趣 。



■以連攜使出攻擊的FLASH COMBO





# 幻之對決

**《POCKET FIGHTER》** 是將CAPCOM旗下眾多格鬥 遊戲作品中,選出十二名受 歡迎角色作一集合,以可愛 的二頭身姿態總勢登場,其 中包括《STREET FIGHTER ZERO》系列中的RYU KEN、春日野櫻、春麗



ZANGIEF DAN、豪鬼,《VAMPIRE》系列中的LEI-LEI、 FELICIA、MORRIGAN、《STREET FIGHTER III》系列中的 IBUKI和《WAR ZARD》中的TEBASA,他們在遊戲中除固有的必 殺技之外,更會加進原創的必殺技和MIGHTY COMBO,表現其







■與SUPER COMBO同出一徹的 MIGHTY COMBO



■緊急回避技,能作出簡單而直接的無 敵狀態攻擊的MEGA CRUSH



■GEM SYSTEM令必殺技攻擊力增 提高HIT數和判定範圍擴大



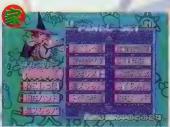
■不能防禦的技倆GUARD CRUSH

遊戲基本移植自業務用街 機版,當中以故事為主線的 「ARCADE MODE」會保留 而供二人對戰的「VERSUS MODE」和自行練習各種技的 「TRAINING MODE」亦不會缺 少。此外家用版亦會新增不同 的原創模式·包括暫未公布遊 戲內容・但以現在所公開的原 創STAGE畫面,相信是持有 SURVIVAL元素的遊戲模式 TRUNNING BATTLE MODE」,還有從各種問題選

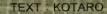
擇和能力設定·成為擁有個人 特色的獨有角色,更可將資料 數據儲存於MEMORY CARD 內作對戰的 [EDIT MODE]。



■RUNNING BATTLE MODE的原創 STAGE書面



■EDIT MODE可從各種問題選擇和能力設定上製作自己獨有的角色





# TEEBUS 25.5%

由ATLUS名作《真·女神轉生》系列總監督岡田耕始,再加上《FINAL FANTASY》系列人物設定天野喜孝,交織成獨特世界觀的TACTICAL RPG——《REBUS》,在較早時,



我們已為大家簡要地介紹其遊戲內容·故事和兩位主人公角色。今次我們則會詳盡介紹謎之ITEM迦勒丁亞及新登場角色,作為發售夕前的最新報道!



# 謎之 ITEM - 迦勒丁亞

曾述《REBUS》的世界裏,有着一種稱為迦勒丁亞的物質, 憑藉它特殊的組合,能造出各種ITEM、幻獸,以及戰鬥中最重要 的武器和防具。

製作武器和防具,是為遊戲系統中最基本的要求,其中各種系統特徵互有差異,持有的特殊能力亦有不同。即使是相同系統的武器和防具,材料和迦勒丁亞所組合變化出來的ITEM之基本元素「木」、「石」和「鐵」等,其攻擊力。命中率:防禦率及回避率均有所不同。

# 4 15

在持有各種武器的同時,亦是組織UNIT戰鬥的開始,其中 迦勒丁亞能製造稱為「幻獸」的同伴組成UNIT。幻獸於UNIT共有 礦、體、靈共三種屬性,它們都是在製作期間中選擇,而屬性組 合對UNIT的速度、抵抗力,以至所移動地形點皆有所影嚮。

# 清柳

迦勒丁亞除以上所述的用途之外,更能製造戰鬥中所使用的 法術,在消耗迦勒丁亞的同時,向敵人施以致命的攻擊。而迦勒 丁亞所組合發出的強力法術,不單止攻擊力高,攻擊範圍亦廣, 所以能活用迦勒丁亞則令戰鬥更為有趣。





# 發售直前最新續報

© 1998 ATLUS ILLUSTRATION 天野喜孝

SRPG

製造商:ATLU 價格:\$358 發售日:3月26日 ※■ CD POM ×

ve sale entock

2P

MEM

**PlayStation** 

# 戰鬥之間

《REBUS》的故事以章為單位所構成,在每章進行戰鬥的途中和戰鬥後告一段落時均有「INTERVAL MENU」表示。其中有着兩個模式「ARENA」和「ARCHIVES」的項目,它們對故事理解和戰術運用有着一定的影響。

# ARENA

在各章不同的戰鬥中,以 獲得ITEM進入SPECIAL STAGE為目的,而戰鬥中所消 耗的迦勒丁亞會自行回復,另 外在戰鬥中所取得的LEVEL UP·以及敗北後隊伍全滅,在 北編內亦不會受到影響。



# ARCHAT

此模式以文字訊息和EVENT閱覽為主,從各選項中,在戰鬥 前後所見的文字訊息和EVENT,對戰鬥背景、過往的歷史中的文 字解説,讓玩者理解故事的一部。

# HERE COMES A NEW CHARACTER





Bomber Man亦出現迎敵



# BOMBERMAN WAR

OFFICIAL PRODUCT

Text: 積奇 © 1998 HUDSON SLG MEM

製造商:HUDSON 售價:358港圓

發售日:4月16日

**PlayStation** 

### 這次會以新形象和大家見面啊 BOMBER MAN X

故事十分簡單,一班來 歷不明的敵人正要攻擊 BOMBER MAN他們的王 國,為了保衛家園,數名見 義勇為的青年便挺身而出, 與惡魔周旋!







# 遊戲玩器

這遊戲最 大特色便是它 的玩法與過往 的BOMBER MAN系列有很 大分別,它並 不是以Real

Time形式進行,而是採用回合 制。一開始每名Bomber Man身 上只得一個炸彈,像戰棋一樣, 當你選擇好要行的路線後便可設 置炸彈,而設置的距離是會因應 各人能力的不同而有所轉變。當 己方所有的行動完了之後,便輪 到敵方,如此類推。勝負的關鍵 是取決於所放置的炸彈是否炸中 敵人而決定,不要以為這是一件



亡。但亦不用擔心,炸彈是不會 立刻就爆炸的,因它們的上方是 有一個計時器,到0才會爆炸的。



■一開始每名Bomber Man只得一個炸彈。

■先決定路線・

# • 他們個個也身懷絕技啊











■己方回合完了後便會輸到敵方。



■一次爆炸便足以炸死敵人。



■可設置炸彈了



■但真正的敵人還未現身



直提UAP/IOMINI WIEWYO OHO HAZARO) MINI 它加限是 SALIT (ENIGNA) FOLIVO 10





製造商:光樂 發售日:4月2日

容量: CD-ROM 售價: 420港元

# )遊戲的移植版?

不錯,其實這隻遊戲並不是PlayStation的原創遊戲來。早在 年前·光榮已將這遊戲以PC為平台推出。而現在只不過是將這個 PC遊戲移植往PlayStation中。

其實擔任此GAME原作的,就是小説家志茂田景樹。大家可

能對他有點陌生,其實早在96年 光榮所製作的AVG.《七間秘館》已 經是由他原作的了,而且他還在遊 戲中「粉墨登場」的當了其中一個角 色哩。唔,他在小説界更奪得過一 些獎項,可說是一位多才多藝的作



中、玩者可操縱主角以拳、腳甚至是武器跟在冒險旅程中遇上的敵

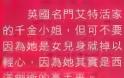
人戰鬥。而且在使出拳、腳攻擊的 同時,玩者更可以把這些攻擊串連 起來・成為威力倍增的連續技!! 另外,此遊戲的連續技比起其他格 些不是玩慣格鬥遊戲的玩者,也能 享受到使出連續技攻擊的樂趣。



小型制度,并是有有**型OHAZA型**(6万万大)。中央的原理等。 WELL MINUS ENVIOLENCE THE REPORT OF

# 山縣明:

一位是忍者後裔的 少年,得到他祖父的悉 心栽培,現在已成為一 個善長用打擊技的格鬥 家,而且他更是武烈館 流柔術的承繼者。



And the second s

# 洋劍術的高手來。

真實是大財團· 利特家的其中一位成 員。不單如此,而且他 更是財團總帥羅拔的左 右手。亦由於他有這樣 的工作, 今到他可以围 詩列國的四處大























© TAKARA CO.,LTD, 1998

TEXT:怪獸

發售日:預定五月發售

# 我警破邊灣古斯的 巨大野心!

# 故事

這個世界雖然外表上是由 一個民選的政府所管理,但在 暗地裏是由一間發現新能源體 「亞米加路」的超級企業「謝古 蘇·華亞以多」所支配·而主 角為了阻止這個企業繼續擴展 它的野心,便聯同其餘的六位 戰士向這個企業挑戰。



# 遊戲簡介

《CRISIS CITY》這個遊戲 的類型和《DYNAMITE刑事》 (海外版稱為《DIE HARD ADCADE》)相似,而且亦同 樣選用了多邊形來製作。在遊 戲裏・玩者需要完成每一關的 指定任務,而每個任務都會在



不同的地方進行,好像有謝古 斯分杜和通往謝古斯總部的職 員專用的中央道路等,最後玩 者便要到謝古斯總部內作最終 之戰。在遊戲內還會有時間系 統,玩者需要在一定時間內完 成任務。



# 角色的選擇和武器

在遊戲中,玩者可以從七 名角色中揀選一個作為遊戲裏的 主角・而這七名角色都會有一把 屬於自己的愛槍,當然每一把槍 的型號和款式都會有所不同,而 在主角的武器表中除了有主武器



(主角的愛槍)·還會設有副武 器,副武器亦即是從地上拾起來 使用的武器,而這兩種攻擊武器 都是有攻擊次數的限制存在,所 以玩者要經常在地上拾取子彈和 武器來進行補充。



# PlavStation

: TAKARA

售價:5800日圓 容量:CD-ROM

在進行遊戲時,玩者經常 都要和一大班敵人進行連番激 鬥,所以玩者需要左閃右避, 或者利用障礙物來避開敵人的 炮火。但當玩者躲藏起來時, 便要留意敵方大破壞力武器的 攻擊,因為這除了破壞障礙物 外, 還會攻擊到玩者。

ACT

MEM



# 這遊戲的最大特點

華麗的遊戲畫面彷彿將未 來戰士、轟天炮等有名的外國 電影再次搬上電視機螢光幕, 因為TAKARA今次使用了嶄新 的攝影角度,令到玩者可以感 受到電影中那份壓迫感,而且 遊戲中簡單的操控方法,令玩 者更容易上手。兩者加起上來 之後,更使遊戲中的臨場感和



# 人物介紹

# NAME: 拉魯夫

HEIGHT: 178cm WEIGHT: 63kg AGE: 18

SEX:男

WEAPON: BERETTA MOOG SUB WEAPON: -

他是前積古斯會長與遺跡調查女性研究員所 。而他在 10年前的病毒感染慘劇中,奇蹟地生存下來。之後 護拉魯 夫,積古斯會長便命令送他到在月面設置的特別設施 1 題當 令到周圍 地的特殊工作人員一起進行訓練,而他的成績非常 的人的注視目光集中在他身上。不過,他是個孤洲



HEIGNT: 165cm WEIGHT: 42kg

AGE: 14 SEX:男

WEAPON: SIG/SAUER P440

SUB WEAPON : --

自從積古斯發現了古代人遺 體後,他們便不斷從細胞中製造 出多個實驗體,而由亞是其中之 一個。他擁有接近古代人所擁有 的能力,亦即是「不死身」和變成

豹的能力·而這種驚異的能力曾經破壞過整個實驗設施。



TEXT:怪獸

# your smiles in my heart

這麼多美女,可以點源呀?

# 人物介紹

# 遊戲簡介

自從KONAMI推出了人氣作品《心跳回憶》和這系列的其他作品後,KONAMI都有一段時間沒有推出過同類型的遊戲。現在為大家所介紹的是不論玩法及遊戲類型都跟《心跳回憶》差不多的新作一《想見你》。

# 基本玩法

在桃花學院的三年高校 生活裏,玩者需要從9位可 愛的美少女中追求一位令玩 者心儀的少女,除了玩者需 要打電話約會美女出街,來 增加美女對玩者的好感度。 除此之外,玩者還要增加參 料上的參數,因為學科的名 數亦會直接影響美女對玩者



的好感度。 在細流市中共有十個不同的地方,好像有公園、遊園地、繁



華街、商店街和學校等,每一個地方都有它們自己的特色,而且主角可以在這十個地方中自由走動(例如主角可以到商店街購買一些會增加自己的參數值的用品),當中還有季節和時間的變化。

# 桃花學院每年的時間安排

4月···第一學期的開學典禮/班級替換『DOUDLE DAY(1年級)』

5月···第一學期的中期考試『GOLDEN DAY』

6月…陸上運動會

7月…第一學期的未期考試/暑假

8月…暑假

9月…游泳比賽/修學旅行(2年級)

10月…第二學期的中期考試

11月…文化祭

12月…第二學期的未期考試/冬假『聖誕節』

1月…冬假/馬拉松比賽

2月…第三學期的未期考試『情人節』

3月…畢業典禮/春假『回禮日』

# 二宫千菜

花名:亞千

出生日期:6月6日

血型:A型

學年:和主角相同 興趣:做糖果、散步

專長:手藝

最喜歡的物件:小動物、布公仔 最討厭的物件:聽鬼故、鬼怪

身高: 160CM 體重: 秘密

BWH:84:57:85 最喜歡的地方:公園

住在主角鄰家的孖生姊妹中的姐姐。 她是無論男或女都喜歡她的人氣少女。她 最喜歡穿著一些可愛的衣服。

取音似牙者一些可发的状态

# 二宫麻子

花名: 麻子

出生日期:6月6日

血型:A型

學年:和主角相同

興趣:洗澡、做丘比特,玩偵探遊戲、多説話

專長:短跑、棒球

最喜歡的物件: 甜的食物

最討厭的物件:高的地方、軟弱的男子、油膩

腻的東西 身高:159CM

體重:秘密

BWH:84:57:86 最喜歡的地方:學校

住在主角鄰家的孖生姊妹的妹妹。她是一個 不論男或女·都非常喜歡和他們談天的少女,而 她經常做丘比特撮合人家,但這樣更令她的姐姐 (千菜)擔心。







# TALENT

TEXT:怪獸

製造商:KID 發售日:發售中 容量:CD-ROM 記憶:2 BLOCK 等值:5800日**周** TAB MPLY MEM SEGA SATURN/ PlayStation

© 1998 KID

# 歡迎光臨本店

# 遊戲簡介

《TALENT WARS》是一個 玩法類似大富翁的遊戲,而利 用來決定移動步數的物件是一 支鉛筆,而它除了表示角色的 移動步數外,有時還會表示出 有一個"E"字。當"E"字出現 後,電腦便會給予角色一次抽 卡的機會,而每一次卡的內容 都是不同的。

這遊戲中共有兩個模式, 第一個是對戰模式,其次是故 事模式。而這兩個模式中,玩 者需要在指定或已選擇的商場 裏購置鋪位,開設自己的商 店。選擇店鋪方面,共有十 間不同類型的店舖,好像有洋 服店、糖果店等。過關或勝利 條件是需要達到目標資產或破 產者數目。







在遊戲開始前,玩者可以 從畫面中看到目標資產等過關 或勝利條件。之後,電腦便決 定玩者的先後次序。

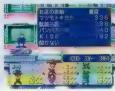


所有角 色將會在商 場內的銀行 門前開始, 當輪到玩者

擲鉛筆時·畫面中會出現五個 圖示,好像有MAP、業績折線 圖等。擲出鉛筆後,玩者便要 決定哪一個方向對自己有利 了,如果角色再次返回銀行將 可獲得一筆獎金或其他獎勵。 角色走到了空鋪門前、玩者便 可以選擇是否需要購買和新鋪 的類型,而每一種商店的類型 都有不同的開設價格(如果玩 者在之前已經購買了的單位, 往後在該層數所購買單位,便 會和之前的類型一樣的商店・ 這樣玩者就可以開設一間擁有

三個單 位的大 店) 但當角

色走到



其他對 手所開 設的商



金錢除了增加資金上的數值 外,還可增加資產總值。

商店的貨品方面,每一間 新開的商店都會即時有三種貨 品,而每一種貨品都是只得一 件,當其他角色購買店內的貨 品後,貨品便會減少,但店鋪 亦不會補充其貨品數量。所以 玩者需要再次返回店中・來補 充店內的貨品數量(店內最多 可容納五件貨品)・而玩者補 充其店內的貨品時,可選購一 些較昂貴的貨品種類(如果有 一間店鋪內的貨品已經全部賣 出,而這時候有其他角色走到 該店內,這角色便可購買該單 位的業權)。



# 對戰模式

在這模式中玩者可以和朋 友進行最多六人同時對戰, 而 且玩者可以從十一位登場人物 中,揀選一個自己喜歡的人物



主角需要在不同的商場內 和四位不同的競爭對手作一場 業務上的競賽,而不同的關數 會有不同的勝利條件,所以玩 者需要小心考慮每一個決定, 以免被其他對手迎頭趕上。

# 簡單介紹各店舖的種類

# 洋服の青山 9.结眼后川!



• 洋服店

# VICTORIA



• 運動用品店

# H.I.S.

• 電腦專賣店

### **AUTOBACS** MAUTOBACS



• 汽車用品專賣店

# TSUTAYA TSUTAYA

鞋店

作對戰之用。在對戰開始前, 玩者可以決定目標資產值數 目、開始時手持資金和破產者





# 上州屋



• 釣魚用品專賣店

まんがの森 - まらかに、\* ----

**DENNY'S** 





• 快餐店

たかの友梨

• 美容院

マツモトキヨシ



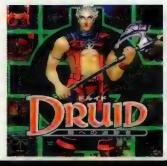
藥房



雪糕店







# DRUID~ 向着黑暗的

TEXT:怪獸

© 1998 KOELCO..LTD © 1995-1998 by SIR-TECH SOFTWARE, INC. ALL rights reserved.

AVG MEM

製造商: 光榮 發售日: 發售中 售價: 6800日圓 容量: CD-ROM 記憶: 1 BLOCK

**PlayStation** 





# 黑暗的冒險旅程開始了

# 故事

某一晚,主角在夢境裏突 然看到一條曙光從漆黑的世界 中出現・而這條曙光慢慢地擴 展開去。在同 時間,有三個 人影從那條曙光中走出來,之 後並向主角説希望借助他的力

# 遊戲玩法

這游戲的基本玩法主要是 以解謎。主角需要四處調查一 些特別的地方,從而取得用來 過版的道具。在遊戲中,還有 一些特別的道具,而這些道具 會在畫面中不斷地閃動。在遊 戲開始時,玩者需要解決畫面 上的兩個敵人,之後玩者便要 走進右上角的試練房間裏。在 房間中,可以取得走出這房間

# 魔法攻擊

在遊戲開始後不久,玩者 可以在試練房間裏得到多本有助 遊戲進行的書本,而且主角可從 書中的內容學習到魔法。在使用 魔法時·玩者要按一下△掣呼出 合成魔法的畫面,然後在水、 土、風、火四種魔法元素中作出 選擇,把它們合成一些有用的魔 法。但玩者需要注意的是,主角 的等級是決定魔法威力的主要因 素,所以主角在開始時只能使出

量。當主角醒來的時候,已發 現自己正身處在一個不知明的 地方, 而為了查明整件事件發 生的原因,所以主角便開始了 艱辛的旅程……

的門匙和多本書籍,而這條門 匙將會有助玩者進行遊戲的。



一些下級的魔法,而隨著主角的 等級上升,可用的魔法和魔法的 威力亦都會有所增加。



《DRUID~向着黑暗的追 蹤者》是由一間在美國非常有 名的遊戲公司—SIR-TECH所 製作的,因為這公司在美國曾 推出過大受歡迎的遊戲系列一

當玩者在版圖上遇到敵人 時,便會進入戰鬥部份,而當 每一次玩者擊中敵人後,便可 以利用到×掣的功能離開戰鬥 部份。如果玩者重複使用這個 作戰方法,便可以輕易擊倒敵 人。至於作戰的方式是以動作 形式進行。

# 面介紹

1. 道具(アイテム) 當選擇了在 道具欄中的任何一件道具後, 玩者可以查看它的用法和資料 (調べる)、把它拿在手上(持 つ) 或將它和其他的道具組合 起來,但在組合道具時要非常 11110

2. 書物 當手上持有書本 時,可以利用這個指令來 查看它裏面所記載的內

3. 系統(システム) 讀存遊 戲的進度及變更音效和手 掣的設定等等。

《巫術》。這個遊戲是以冒險形 式來進行的,當中還加入了動 作遊戲原素,這樣遊戲的可玩 性便提高了不少。



決定/調查/談話/下段攻擊 ○掣 ×掣 取消/防禦 △掣 呼出選擇魔法畫面/上段攻擊 □掣 顯示HP/MP/所持物品 START掣 呼喚指令畫面 方向掣 主角的移動 L1 · R1 加速







# SGOVENTURE DRAGON MASTER SILK

TEXT: 覺羅

998 NATAM POLYSTAR/Gimmick House

製造商:DATAM POLYSTAR 價格:5800日圖

發售日:2月19日 容量: CD-ROM

MEM MPLY

# 咭牌種類

## 實物咭(黃色)

只可以在祭壇上才能使用的咭牌,而且會有很多不同的效果。 武器咭(淺藍色)

可以增加戰鬥時所持骰子的數目,但不可以累積使用。 魔法咭(綠色)

可以增加戰鬥時所得的點數,每個角色可以使用的數目都不同。 罠咭 (紫色)

用來妨礙對手的移動或放置機關 其他咭(白色)

幫助自己的移動或妨礙對手的移動

# 情報書面

1. 和拍當之間的關係,可以利用對談來增加,最高階段為10級。

2. 拍當的現有Level, 是用兩者 關係來提昇,最大為6級。

3. 即check point, 是使出必殺技 的原素。

4. 在戰鬥時所持骰子的數目

5. 在戰鬥時能使用魔法咭的數目

6. 能持有咭牌的最大值

7. 特技的一種,如修得的話,保 證在戰鬥骰子的數值可在二以上。

8. 加強和拍當之間的關係,修得的話玩者就可以更有效率去控制拍當。

雖然是桌上遊戲,但整體上可以分為幾個階段來進行,完成每個 版圖時會作出評分,不過最終目的當然是要擊倒魔王。

# 1. 以寶箱為目標

在遊行開始時首先利用「MAP」觀察整 個版圖的情況,然後盡快取得最多的 寶箱,這是評分的其中一個標準。

### 2. 以祭增為目標

將在寶箱內取得的寶物店,拿到去祭

壇上使用,這樣就可以得到增加攻擊力或魔法力的咭牌,而且還 是喚出中Boss或魔王的方法。

# 3. 以中Boss為目標

中Boss是一個不能一次就擊倒的敵人,而她被擊倒時就會轉到版 圖的另一處地方,最後擊倒她的角色

可以在評分中得到獎勵。

# 4. 以魔王為目標

和中Boss一樣,不過他是遊戲的最後 關鍵,因為就算玩者之前將將所有寶物 以及中Boss擊倒,但如不能將魔王擊 倒的話亦不能在評分中取得最後勝利。



故事講述魔龍收到魔王的 挑戰信,於是便派出3名精靈 龍、見習精靈龍以及異世界來 的高校生,和勇者組成一隊去 消滅魔王·而勇者和拍當之間 的關係更是打倒魔王的最大武 器。



# 操作方法

方向掣:控制角色移動/方向轉換/指標移動

A·C掣:決定

B掣:取消/移動中呼出輔助畫面

L·R掣:喚出情報畫面

X·Y·Z掣:解釋咭牌的用途(只限咭牌畫面內)

# 書面解說

サイコロ 利用擲骰子來決定移動的步數 カード 使用手上所持有的咭牌 マップ 觀看整個地圖畫面 情報 觀看自己角色所 持的咭牌和能力值 自爆 今 到 玩 者 自 行 爆 炸,可以轉移到 別的地方,但要 休息一個回合。 システム 遊戲內的各種不同效果設定

# 版圖方格效果



### 自色方格

可以提升1格CHARGE POINT



# 赤色方格

減少CHARGE POINT1格,但CHARGE POINT 是不會到達負數。



# 蓄色方格

可以取得咭牌一枚



# 綠母方格

轉移到另一處地方 祭壇方格

寶物咭的使用地方



# 白色方格

約會的指定地點(如曾經到達的話,到達時會有 不同效果)









# 星中發現!!他媽哥治

# 連在宇宙內也無處不在, 他媽的星球

SLG 製造商: BANDAI 發售日:發售中 售價:358港元 PlayStattion MEM

BY: 非洲-JELLY © BANDAI 1996 · 1997 © BANDAI 1998

《TAMAGOTCHI》手機一出的時候,簡直令港人陷入瘋狂狀 態,眾商店相繼炒賣,就算貴貴都有人買。現在 《TAMAGOTCHI》這GAME已紛紛移植到家用版,而《星星中發 現!TAMAGOTCHI》是《他媽》系列於PlayStation的第一隻作 品,此作最特別的地方便是可以四處走,當發現了「他媽」後便可 引誘牠們,帶牠們回飛船上飼養。但是在玩法方面,可説是集合 了以往版本的特點而成。除了一貫的育成玩法外,玩者又可以控 制美佳尤在在地圖上四處逛,並且進行多種迷你遊戲。而GAME 中最特別的,便是把新種的他媽哥治發現出來了。

# 操作方法

〇掣	決定/進入宇宙船和建築物/好朋友機會裡面的舞蹈
△掣	顯示美佳尤的物件畫面 / 好朋友機會裡的飛吻
□掣	顯示地圖 / 好朋友機會裡的唱歌
<b>×掣</b>	取消 / 好朋友機會裡的魔術
R1/L1掣	切換到不同的他媽哥治房間。
方向掣	美佳尤及游標的移動
START掣	開始遊戲



# 遊戲特點

在開始時,遊戲是不會有他媽哥治給玩 者飼養的。而玩者是要控制可愛的女孩美佳 尤,到處找尋他媽哥治,如發現了他媽哥

治,便可引誘牠們,跟牠們交了朋友後,才可把牠們帶回家飼 養。至於美佳尤在地圖上的指令則有:

自轉車にのる――乘坐單車,速度比走路快,可省回一點時間或是回復以走路來行動 ワープマシンをつかう --利用自動轉送機直接回到飛船的門前,在任何地方都可使用 バイバイする――撇掉現在所帶著的他媽哥治 もどる――回到地圖書面 アイテム――查看手上可以換取獎品的藍寶石的數量

當美佳尤發現他媽哥治,或是想進入一些建築物時,是一定 要處於步行狀態之下的。此外,當美佳尤碰上他媽哥治後,玩者 便可以按下〇掣,此時遊戲便會進入好朋友機會的部份,玩者可 以利用吻(キス)、魔術(にじな)、唱歌(うた)或是跳舞(ダンス)來 和牠成為朋友,如成功了,便可把牠帶回家飼養;否則,便要重 新再找尋了。

# 詞養 ICON 介紹



檢查表 查看他媽哥治各種各 樣的狀態。



准金 給予他媽哥治食物, 當中又可有普通食物 (ごはん) 和 零食 (おやつ) 兩種選擇。



共有兩種迷你遊戲可 玩遊戲 以選擇,其一是估手指方向的遊 戯 (ゲームをつづける) ; 其二則 是估數字大小的遊戲(べつのゲー ムをする)。



洗手間 如果他媽哥治拉了賞 後便可用此指令將其沖掉,如果 不幫他媽哥治清潔,牠們便布可 能生病的。



如當他媽哥治生病時 便要替牠治理,方法有打針和吃葯 兩種,此外,也有預防注射的選 項,使生病的機會減低。若不治療 他媽哥治,牠們便可仙遊了。



教育 當他媽哥治開始耍性 兒和不聽話時,便要施行敎育。



他媽哥治們睡覺時,便 可以把電燈關掉;相反把燈重開的 話便會叫醒熟睡的他媽哥治。

# 他媽狀態

- 1) 種類——他媽哥治的種類
- 2) なまえ---他媽哥治的名字
- 3) せいべつ --- 雄 (オス) 和雌 (メス) 的性別
- 4) しつけ 飽肚度
- 5) ごきげん--高興度
- 6) TMP——魅力或是綜合能力
- 7) 體力-他媽哥治的體力
- 8) 知力 他媽哥治的聰明度 9) おなか
- 一他媽哥治的教養度 10) 健康— 他媽哥治的重量
- 11) ねんれい ---- 現在的年齢





蛋房間 當交配成功後,他媽哥 海生下的愛情結晶品便會放在這房中,而量最多可保存8隻小他媽。



研究資料 替他媽哥治拍完相片 後,便可以查看牠的譜系和性格特 微等資料。



态配 如所養的他媽哥治之中 包括了雌雄兩種性別在內,便可以 撮合牠們,如雙方情投意合的話, 便可以繁殖出下一代。



當四間他媽哥治房間滿了 後,而玩者想又帶一隻新品種回來時, 便要和其中一隻他媽説再見了。



佈置房間 遊戲中共有8種不同的 他媽房間佈景版可以更換。



時間設定 共有三種不同快慢的時 間流動速度可以選擇。



博士研究室 在博士研究室 內,百早博士會敎你一些有關遊戲 中要注意的 KEYPOINT



玩者可以選擇讓美佳尤 自己一個人,或是帶同其中一隻他 媽一起出外。

# 特別場所

在遊戲的地圖之上,有三 處特別的地方是可以讓美佳尤帶 著他媽哥治時進入的,至於他們 的功用,則是各有不同的:

- 1) 福引所——美佳尤在地圖上拾到的藍寶 石,是可以拿來這兒進行抽獎
- 2) 競技場——內裡有賽跑、接力賽、舉旗仔 和選美四個比賽舉行,在當中勝出後是可 以提升不同的能力的
- 3) 嘉年華會 (カーニバル) ――同様地玩者也 是可以透過估珠子 (シャッフルゲー ム)、撞鎚子 (ダイミングハンマゲーム) 和拾汽球三個遊戲 (ふうせんキャッチ ゲーム) 來提升他媽哥治的能力
- 4) 墓地——死了的他媽哥治是會葬在這裡 的。



■跟他媽做不成朋友.....唉



■好朋友機會的畫面



■回家的第一件事便是替牠們改名



■ 〈星中發現!!他媽哥治〉限定版



■永別了親愛的他媽





■他媽星的世界地圖



■成功了便可帶他媽回家



■小心注意他媽的狀態



■可愛的美佳尤踏 單車四處去





# EGG

© 1998 TOSHIBA EMI© BEYOND interactive, inc. 容量: CD-ROM

SLG MEM

: 3 BLOCK 發售日 - 發售中 - 售價 : 5800日圖 MPLY

TOSHIBA EMI



夏利利文明 於大陸的最北面,是



教的中心,有優良的陶器技術。

# 的指铅度



當蛋的生命力出現危險時,蛋殼便會發出警告 以下的原素都會影響蛋的損毀度:

在自軍及敵軍的領土內滾動,滾動得 遠損傷 大。在 敵軍的領土內滾動損傷最大。

碰到畫面上的岩石,對蛋也會造成損傷。 障礙物

發動攻擊 如自軍達到高文明水平,便可對敵軍發動攻擊,同時 對蛋亦會造成損傷。

回復 停在自己的領土內便可以進行回復。

用蛋將一塊土地圍起來,便可以建立起自己的文明; 在自己的蛋所在的地方,會發展得比較快。

# 雞蛋的攻防戰指令

文明發展的基礎・如果敵我相方的蛋發生碰撞,雙方都會 造成損傷。

壁 會隨滾動時的留下來的軋跡而建成。

在選擇此項時,當蛋滾動後停下的地方便會受到洪水侵 洪水 襲。洪水會令文明級數下降,而被襲的範圍內的壁也會受 到破壞,要注意的便是在自己的領土內也會生效。

會隨着蛋的滾動留下來的軋跡而發生地震,而被襲的範圍內的 地震 壁也會受到破壞,同樣要注意的在自己的領土內也會生效。

爆發 在蛋停下的地方會產生爆炸,而被襲的範圍內的壁也會受到破 壞,再要注意的在自己的領土內也會生效,小心,小心。



■在每一個MISSION之前都會有提示



■在紅色的範圍內便可建立勢力

· 隻玩法類似SIM CITY 的遊戲,而其最特別的地方便 是要以一隻很大的蛋四處滾 動,圍出自己的勢力範圍,並

於種種的時間空隙中,-直流傳着一個傳説。有一件十分 巨大的物體,隱藏着一股神秘的 力量,而這力量會在特定的時間 內醒覺。這件物體移動時,會產 生地動山搖的巨響。在星球上的 生物雖然很害怕,但對它仍十分

尊敬的。在這物體周邊的生物都 受到影響,而產生了文明。但由 於生物們的文明發展得太快,他 們開始變得自大和貪心。他們更 取笑那件物體,並且埋怨它阻手 阻腳・更想將它破壞。但是他們

卻不知道這樣是自取滅亡。

在勢力範圍建立起自己的文 明。當玩者認為時機成熟·便

可以對鄰國採取攻勢,以圖霸

BY: 非洲 - JELLY

方向掣 游標的移動及控制 蛋的移動方向 〇製 選擇的決定/ 確定雞蛋的回轉力度 △掣 文明級數顯示 ×製 選擇的取消 呼出指令視窗 L1掣 呼出狀態視窗 **R1掣** START 遊戲的開始及中斷



由玩者控制一隻大蛋,四 處滾動・圍出自己的勢力範圍・ 並在自己的勢力範內建立起自己

# 勝利條件

- 1.破壞了敵人的蛋;
- 2.破壞了敵人的主塔;
- 3.自己的主塔升至第九級。

# 種不同的蛋



紅色象徵生命及力 量·而朱藩文明擁有最大的版圖

的文明。遊戲一共有四版,每一 版的勝利及敗北條件也有所不 同,但主要的條件如下:

# 敗北條件

1.自己的蛋被敵人破壞了;

2.自己的主塔被敵人破壞了;

3. 敵人的主塔升至第九級。



於大陸的最北面、人 民以畜牧為生,其石器建築的技術很高;









# IMAGE FIGHT & X-MULTIPLY ARCADE GEARS

© XING 1998/ IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

# IREM 射擊名作二台-

繼早前IREM的射擊名作系列總集編《R-TYPES》於 PlayStation上推出後,另一以移植別廠舊作為主的公司XING, 亦在於SEGASATURN和PlayStation上推出IREM另一射擊傑作 一縱向的《IMAGE FIGHT》和橫向的《X-MULTIPLY》,以《~ ARCADE GEARS》二合一的形式再次於次世代中登場,將IREM 射擊遊戲的獨特之處重新表現。







曾榮獲日本遊戲雜 誌《GAMEST》第二屆 「GAMEST大賞」的 「BEST SHOOTING」第 九位「年間BEST GAME 100」總合排名三 十三位的射擊名作一 《X-MULTIPLY》·對於 年過二十的機迷來說,相 信不會陌生。當中遊戲湛



新的設計,以觸手造出直接攻擊、彈射,以及防禦等多姿多彩的 動作,至今仍為人津津樂道。遊戲的故事背景位於浩瀚無邊的太 空之中,在植民星上居民日益增加的同時,新移民遂離奇死去, 科學家們都斷定病因受極細小的謎之寄生生命體衝擊所影響,然 而為了查明事實真相和找尋解決的方法,他們決定以微化戰鬥機





**TEXT: KOTARO** 



(PlavStation 版為行貨)

ation & \$298 / SEGASATURN \$4800 H



88年度SHOOTING GAME NO.1--- «IMAGE FIGHT》·由不朽名作系列 《R-TYPE》的開發人員製 作,故事講述在公元20 ××年,東西陣營僅為細 小的軍事優勢而進入持續 抗戰戰爭。突如其來,正 體不明之植物寄生於西面 MOON BASE的MOTHER COMPUTER中·繼而發





生的大爆炸、謎之生 命體侵略地球的行動 亦宣告開始。在岌岌 可危·刻不容緩的情 況下, 地球只能以未 接受完全飛行訓練的 機師,駕駛最精鋭的 戰 鬥 機 一一一

"DAIDALOS" 完成各 項飛行訓練・於宇宙 戰場中作戰。遊戲最 獨特的地方,就是前 半部的五個STAGE為 特殊訓練STAGE,當

完成各版面後電腦會對玩 者作出戰鬥中墜擊率成續

> 的評價,從而 決定往實戰 STAGE或是再 向補習STAGE 挑戰。



# 加加州之夢

SLG

製造商:TAKARA 售價:5800日回 發售日:98年6月中旬 容量:CD-ROM

2P

MEM

**PlayStation** 

TEXT:怪獸 ©TAKARA CO.,LTD

# 終於明白到做人父母甚艱難的道理了!

# 遊戲簡介

木偶之夢是一個和《美少女夢工場》玩法類似的遊戲。玩者需要養育一名女嬰長大成人。在成長期間,玩者需要僱用一位家

庭教角要科定期時外還角番新導玩七中個學表有和談在來主者個編星習之時主一遊





# 主角的成長變化

玩者所編定的時間會影響主角各項成長參數,好像品德、體力、智力和自尊等,這些參數亦會影響遊戲中的「姿」和「性格」。「姿」和「性格」的參數又會影響主角的不同成長變化,而成長變化將會在五歲

和十四歲產生的,在五歲時會有「精神飽滿的頑皮女孩」和「可愛 而沉默的女孩」兩種變化,而在十四歲則有六種變化。還有玩者需 要買一些衣服給主角替換,而可購買衣服的種類多達31種以上。





# 競技大賽

上流階級每一年都舉辦一個名為品評會的競技大賽,而競技大賽中會有多個比賽項目,項目包括舞蹈、音樂、演劇、美術和體育等。如果主角可以在競技比賽中取得勝利,便可得到一筆非常可觀的獎金。

# 人物設定和配音

遊戲人物設定方面,會由 繪畫CG插圖非常有名的七緒杏 先生(美龍是他的筆名)負責, 而由他負責人物設定的人氣電腦 遊戲有《CAL》、《舞夢》等。在 遊戲中會有人物配音,而負責配 音的都是一班非常出名的聲優, 例如:金月真美、子安武人、井 上和彥和荻原秀樹等。

# 只可以相爱

ETC

等價: 5800日圖 容量: CD-ROM 記憶: 1

PlayStation

TEXT:怪響

# 生命無TAKE TWO·請小心演繹!

# 游戲簡介

這遊戲是一本在日本非常有名的小説一《愛しあう事しかできない》改編而成的。 雖然這遊戲好像MOVIE一樣,但在遊戲中玩者是需要按



掣的,而每一次按掣或不按掣 都會影響故事的發展。在遊戲 中・共有四段情節。



# 簡単県作

當畫面右下角的小貓做出一個發聲動作時,玩者便要考慮是否按掣,來改變奈奈子下一個行動,亦即是改變整個故事的發展。基本來說,按掣表示YES(積極的行動),而不按掣表示NO(消極的動作)。





# 奈奈子

本故事的主角。她是個開 朗的模特兒。她那很強的自信 心,令到她身邊的人很容易和 她產生敵意,而她的朋友只有

是兒人經留工模界。常在室



# 脱史

他是慎的戀人,而且更和 他同居。當奈奈子出現後,他 和慎的關係漸漸地惡劣起來,

而且他 的心更 開始動 搖。



# 光彦

人氣上昇中的新進演員。 他單純的性格已達至非現實的 境界,而且他對自己的感覺非 常有自信。他本想和奈奈子交

往,但 奈奈子 並不理 會他。



# 順

與悦史同居的男孩子。他 非常喜歡悦史,但這種喜歡的 感覺,直至奈奈子出現之後開

始變白。是在工的。





©1997 Official Licensed Product of Championship Auto Racing Teams, Inc. All logos and marks of CART, its Teams, Drivers, Track and Sponsors are the property of CART and its respective Teams, Drivers, Track and Sponsors and may not be reproduced, in whole or in part, without the prior written consent of CART Licensed Products, L.P.© Developed by Sony Interactive Studios America.©1997 Sony Computer Entertainment America Inc. Sony Computer Entertainment logo is a trademark of Sony Corporation .PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.

第安納賽車為遊戲 舞台,當中會分為 ARCADE和



CLEVIEL BOB DH

式中共有十條賽道給玩者進行比賽,分別有Long Beach, Cleveland, Laguna Seca, Miami, Nazareth, Michigan 和 Mid-Ohio等。遊戲中還有十位最TOP的C.A.R.T賽車車手,好像 有Bobby Rahal, Jimmy Vasser, Mark Blundell等等。在選擇車 手和賽車時,還可以選哪一間車廠所出的引擎。(Honda, Mercedes-Benz等等) 而在可選擇的賽車中, 玩者會發現一架白 色的賽車,而它的所有資料和駕駛車手都會出現UNKNOWN這個





字,其實這架車是 給予玩者選擇自己 喜歡的車手和賽車 再自行配搭。

### TEXT:怪獸 RAC 358港元 容量: CD-ROM 記憶: 1-2 BLOCK 2P MEM

在比賽前、玩者可以選擇 賽前練習或調較賽車,而調較 賽車方面,除了可以更改前後 定風翼、載油量和車輪外,還 可以從GEAR BOX中調較賽車 的加速力和極速。



# 圈速資料

比賽開始時,玩者可從PAUSE MENU的五個視點中揀選-個適合自己的。而按R2和L2便可知道比賽中的最新資料,包括平 均圈速、每圈做出的時間和與頭車相距的時間。在完成賽事後的

REPALY書面 中,更可看到 整場賽事的最 後比賽資料。







TEXT:怪獸

© 1998 Riverhillsoft Inc./ ©1998 DreamWorks Interactive L.L.C.All rights reserved./ DreamWorks nteractive is a trademark of DreamWorks L.L.C./ The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C.



avStation

: 預定4月23日

# 原來泥膠公仔可以如此鬼馬

有一晚·整個世界突然產 生變化,而這世界的每一個地 方(包括泥膠城)都無法幸免·

為了解救泥膠城,主角需要解 決世界裏不同地方的各種難

# 遊戲操作方面

玩者可以用箭咀來控制泥 膠人・每一個指示都會令它做 出一些生鬼而有趣的動作和表 情,而遊戲內的動作和表情共 有五萬個以上,令到玩者更加 投入。而在移動時,畫面會出 顯多個箭咀給玩者選擇,而每 一個箭咀則代表不同的出口和 地方,所以產生出很多可以到

達不同地方的支線。



# 游戲簡介

在這個遊戲中,不論主 角、敵人和遊戲背景全部都是 用泥膠造成的,而負責這個遊 戲製作的,是一間對進行泥膠 公仔拍攝非常在行的 DreamWorks製作公司。他們



■ 非常有趣的表情動作

曾經參予一套叫《A Close Shave》(港譯:超級無敵掌門 狗) 的電影製作, 而大家可以 從遊戲畫面中看到他們對這個 遊戲的重視程度。



■ 在遊戲中會出現很多像這樣的題目

# -個失憶少年之謎

L'encogars

GILL SQUARE

# OFFICIAL PRODUCT

# RPG

製造商: SQUARE 容量: 2 CD-ROM 数售日: 發售中 售價: 420港幣

記憶:1 BLOCK

MEM

**PlayStation** 

# 操作方法

按鈕	在MENU畫面	戰鬥畫面	地圖畫面
方向掣	移動游標	移動游標	移動角色
○掣	指定決定	指定決定/重攻擊	談話/調查
△掣	_	中攻擊	呼出 MENU
□掣	_	輕攻擊	跳躍
×掣	取消指令	取消指令/終止攻擊	DASH
R1/L1掣	選擇角色	_	轉換視點
R1 + L2 掣	_	_	上落 GEAR
START掣	_	暫停	暫停
SELECT掣	-	_	開闢 MIN MAP



# 指令一覽

在地圖畫面按△掣時,可呼出MENU裏有七種指令選 MENU裏有七種指令選 擇,玩者可利用這些指令 來查看各種資料以及使用 道具,指令的說明如下:



指令	功能
STATUS	可查看角色的各種能力,其中包括有已修得的必殺技和特
	殊能力。
EQUIP	可替角色更換武器、防具和輔功裝備。
ITEM	可使用和確認隊伍中所帶有的道具。
ABILITY	查看或使用現時所擁有的特殊能力。
GEAR	假若角色已擁有其 GEAR 的話,就可在這裏查看它的資
	料和乘搭。
FILE	在特定的地方來記錄或複製遊戲進度。

在連遊戲中,戰鬥種類可分為二種。一是角色們自己和敵人直接對戰。二是角色坐上GEAR與敵方的GEAR作戰。在操作上各有不同。

# 畫面解説

- 1) 角色的體力——當到達 0 時會不能戰
- 指令欄一當到達角色的行動時間時 玩者便可輸入指令作出攻擊或使用遵 具。
- 3) 時間計和儲有 AP 計 表示角色的行動時間和所儲的 AP 值。
- 4)攻擊指令——攻擊指令分為輕、中、重 三種,輕攻擊的消費是1點,中攻擊的 消費是2點,重攻擊消費是3點。
- 5) 行動點——角色們所作出的攻擊,都會 消耗不同的行動值,若是將行動值用完 時,就要待下TURN才可再作行動。



# 角色戰鬥

# 個人戰鬥技巧

在每TURN的戰鬥中,每一個角色都會擁有其不同的AP值,就像在遊戲的開端時,主角的AP值就有4點,玩者可利用這4點的AP值作出適當的行動。而AP值是會因應遊戲的進度和角色的LEVEL而提升。不過要如何才可作出適當的行動呢?

在與敵人戰鬥時,基本上玩者可選擇 普通攻擊和特殊能力攻擊,但是以特殊能 力來攻擊是會扣去角色的EP值,沒有EP 值的時候就不能使用。而普通攻擊就分成 輕、中、重三種,可是使用普通攻擊的

型、中、重三種,可是使用普通攻擊的 32/76 話,就要消耗AP值。幸好單一種的攻擊是不會消耗所有AP值。所以玩者可以自行配搭輕、中、重攻擊,使用攻擊模式變得更多變化。

# 可作強勁的連殺?

「連殺」即是連續使用必殺技,但必須 先學會一招必殺技,然後戰鬥時不用盡AP 值,按×掣將剩下的AP儲起來,當儲到一 定數值時,使用「連殺」的指令,選擇使出 必殺技的次序就可,其威力是非常驚人。 ◆對付BOSS最好使用「連殺」



# GEAR 戰鬥

# 畫面解説

- 1) 狀態表示——顯示 GEAR的各項資料,其 中包括有引擎出力、裝 甲受損度等。
- 2) 時間計和燃料計 示角色的行動時間和現有燃料。
- 3) BEAR體力值——當到達0時會不能戰鬥。
- 當到達GEA的行動時間時,玩者便可輸入指令 4) 指令欄-作出攻擊。
- 5) ATTACK LEVEL 在GEAR作出普通攻擊時,ATTACK LEVEL便會上升一級,這時就可使出必殺技攻擊。
- 6) 燃料計 顯示GEAR現有的燃料。

# GEAR 戰鬥技巧

其實GEAR戰鬥與角色戰鬥的系統是大致相同。GEAR每個 一次普通攻擊,就要消耗相當的燃料,輕、寧、重攻擊就如角色 戰鬥般,分別消耗10點、20點、30點的燃料。可是GEAR的燃料 是要在特定的店舗車補充,唯一不同是指令的內容不同

ACA CE 1970 BY MIN BY HOVE	- 1136-36 3 637 3 6 7 7 3
指命	解說
THE RESERVE TO SERVE THE PROPERTY OF THE PROPE	<b>以有色明</b> 不以一分。2) 二
ARME	教着 GEAR 身上裝有特殊功能的機 備,就可用這指令使用。
エーテル機関	透過一種特別的機關而 State Land U
CHANGE (1)	是防禦的指令 除了 (基. ) 可以回復少量燃料。
BOOSTER(ブースター)	開動了BOOSTER後·GEAR的攻擊力、速度都會大大增加,可是燃料的消耗也會增加。

# 格鬥式戰鬥

當故事發展到中段局、从者便可到株 門場參加機械人競技賽,院法是以三馬。 🦐 單對單的形式來進行 應時玩者可包 行控制GEAR參加戰鬥,若玩者取得勝 - 就可獲得豐富的禮物和金錢。順帶-提。這模式是對應DOALSHOCK(即應重 千製》 若是玩者有達手製的話不妨用來 試試,會更加刺激的。

# 操作方法

按低	TER.
<b>市南</b> 里	GEAR IS
口掣	財組
	DASH
ALR	是攻擊
DE	正攻擊
R1掣	特殊攻擊
L1掣	防禦



# 強力必殺技

不論是人或的GEAR、都 會有其獨特的必殺技,而且使 用方法和學習方法都有不同。 因此可以在此分成兩類。一點 角色用的必殺技,二是GEAR 用的必殺技。現在先說說角色 用的必殺技。

# 要如何學習角色用的必殺技呢?

要學成角色的必殺技,就先需要一個必殺技的指令表,接著 第:者便可依照表上的报式。在戰鬥中不斷輸入該指令。例如想替 FEI學習「武技千烈」,在戰鬥時玩者就要輸入「□□○」來攻擊敵

人(當然玩者要有足夠的AP才 行) 如是者「武技千烈」的學成 率便不斷提高(玩者可在MENU ●面選擇STATUS內的SKILL 便能觀看必殺技的學成率)。 學成率提升至一百點和FEI的等 級到達一定級數時,他便學成這 一招, 每個角色佳是如此。



●看這就是FEI的「武技干别

# 超必殺技?

除了以上必赖技外・還有超必赖技的存在 在普通的必赖技



中,最大的AP消耗量6點,但是 超必殺技就可消耗7AP值,其殺 傷力非常驚人 多於學習的方 就是將所有基本必殺技學成 (總共七種) 特故事發展到後 期,就可以學習超必殺技,然後 依照學習普通必殺技的方法,就 能學成組必們特。

# GEAR必殺技又如何學會

不要以為只有人物才可使用必殺技,其實GEAR都有的,而 GEAR的必殺技是因應駕駛者所學會的必殺技而得來的,例如 FEI學會「武技雷迅」,其GEAR WELTALL就會擁有「武技雷擊」 這必殺技了。但是要如何使用呢?只要在GEAR戰鬥時, ATTACK LEVEL有1或以上就可使出。可是有些必殺技必在特定

的ATTACK LEVEL才可使出的,詳

IN XII I	
ATTACK LEVEL	可使用的必殺技
and the second section of the second second section of the second section of the second section of the second	表技會職
	此文字代明
	武技破山
2	武技龍大
	武技雷舞
	武技龍舞



# 特殊裝置

在GEAR的裝備中是有一種稱「特殊裝置」的配件,當

GEAR裝備了這些裝置 後,便能在戰鬥時回復 機體HP或使出特殊攻 擊,但是這特殊技能往 往會消耗很多燃料,如 控制不當燃料的消耗量 便會比平日多出數倍, 玩者要注意邁點啊!



在很久之前,在恆星之間航行的一艘宇宙移民船,突然間系 **統發生了異樣,這情況向艦長報告的同時,看見一個奇怪生物的** 影子,艦長見情況嚴重、決定將中央電腦的電源拆斷,可是並不 能阻止牠的入侵,艦長見瑩光幕不斷出現警報,控制系統亦都完 全被入侵的時候,於是便決定疏散船上的船民到逃生船離開,怎 料到船上的雷射砲竟自動向逃生船開火,所有逃生船都被擊沉, 船長認為來到這個地步,已不能再控制,唯有開動自爆裝置,與 入侵者共全亡。於是這宇宙移民船在閃光之中消失:











### 1) 史丹的家(シタンの家)

- 2) 拉肯村 (ラハン村)
- 建捷魯 (ダジル)
- 巴魯特之地下工場(バルトのアジト) 4)
- 5) 艾雲 (アウェ)
- 莉沙(ニサン)
- 皇都基斯尼保 (王都キスレブ)
- 8) 哥尼亞迪工場 (コリアテ工場)
- 載姆斯(タムズ)
- 10) 教會
- 11)孤兒院
- 古代遺跡 12)
- 13) 巴比倫塔 (バベルタワー)
- 14)西柏度(シェバト)
- 幽霊船(ソンビタルーリー)

-

在北半球的伊夫利亞大陸(イブニア)。 數百年裏都發生兩體戰爭。分別是北部的基準 尼保和南部的艾蕾。他們發掘些太古文明的灘 經過「教會」的修改來作兵器,而這些兵 器稱為「GEAR」「ギア)-進一切由基斯尼 保和艾雪國境邊的一樣叫拉肯村開始。主角和 (フェイ)正在房中繪畫・他打算作點休息) 進入對面房間向家僕打個招呼,她便説回主角 在三年前的事,他被一個幪面人抱着來到這

FEI上到1F看見旁邊他的好友迪武斯(ティモシー), FEI 便上前問候通武斯,得知通武斯因明天婚禮的事而煩腦,還吩咐 FEI找雅露露(アルル) FEI答應後在正想出門時碰上雅露露的 弟弟丹(タン),他説有事找FEI,可是FEI並没有理會他。來到 東面便是雅露露家。她向FEI説想問北方的博士借相機「EI答用 編她·美實在談話之間·可看出雅露課是比較喜歡FGJ: FEI向北

与豹山路前捷 跳過崖邊 度過水構就可到史丹博 士(シダン家)的家・進入屋内後遇見他的太太雅 (ユイ) 和女兒美多精(ミ(リ)) 従地們的口中 得知博士就在後方的小屋內,當FEI正進入小屋之 際·原來博士就在屋頂修理機械·他向FEI脱發明了 相音樂畫:還叫主角看看,於是FEI建入羅內調查 中央的額。干头博士進來解說,事後FEI能進來此的 目的,博士答應後還留他在這裏吃晚飯。

撤後FEI返回拉肯村。在途中看具一部GEAR景



· 博士立即提示 他們心知形勢不均 提系 **弄回村。可惜為時已晚。村中已經一片火源**。 PEI週回好友迪武斯和雅霏霏 博士糾他們二 到安全的地方。而博士在村中找丹,就在此 時,FEI看見一部特別的GEAR正在呼喚他,於 是便不自覺地駕駛續部GEAR,還向入侵村的 GEAR攻撃・可惜散機太多・下能一次過撃場 職人 敵人的指揮官機出現後 轉士就剛找到 🏂 · 豈料到迪武斯回來,結果被敵人發現,FEI

款上前相救 · 可惜無能為力 · 親眼看着好友被殺 · 您看見這情景 後突然果走趣業。在無意識的狀態下將整條村級派

事後FEI醒來,發覺自己坐在一旁,看見旁邊的村民和博 士,當FEI上前問剛才發生的事,可是卻無人回答,只是指責他 是殺人凶手,而且變得害怕他。因此FEI不知怎辦是好,摶士唯 有勸他離開拉肯村,到別的地方去。於是他便展開了旅程。





FEI向西南方走進入黑月森林,當向西行時會見到小型的怪 # 跟着牠的背後前達 就上斷木向西行時,避開滾來的石後繼 續前達,突然有位神秘的少女用鐮指辦著他,詢問出口的所在。 可是FEI也不知道。由於FEI手想再生有《便強迫她開始》突然少 女被後方的怪物舞器 FEI看見禮情景。音怪的説出艾莉(I (1) 的音學、灌上前將怪物打個、晚上二人在森林過夜、並且 相談超末,繼得知少女叫艾莉,而且決定型和一周離開森林。

在休息中,FEI夢見小時候的自己,因無人帶他離開沙漠而

在痛哭,突然從他 背後出現的少女卻 伸出援手 天亮時 二人向南方前進, 三人艾斯問他君死 的原因:於是FEI將 整件事相告,艾莉





篇後便指責他(FEI因此而怪責自己)又制使不理會他繼續蔣 **行 其實她自己都做過類似的事,突然艾莉遇上一條地權。艾莉** 的叫聲轉到FEI的耳邊,FEI立即趕到艾莉處,於是便和地龍展開 戰鬥:與牠戰鬥數回合後:導士利用其畫升機運送GEAR給 FEI,他決定乘上GEAR對付地龍,戰勝後的晚上,博士便在森 林修理GEAR。票FEI應後與艾莉說有關天上人的事。原來艾莉 是天上人和地上人的混血兒,可是由於她有要事做,便決定離開

BOSS





型日季上。於是二人為了找奪GEAR的零件便向進捷看出 13 就在維閉森林之柳・青头艾雯的空中戰艦經過 宅兵便將背 情説給FEI聽。

二人向西南走進入建捷魯樹。金林堪裹是開發遺跡的貨幣 因此可找到WELTALL所需要的零件,蓄先到街南端的教會工 # 建入工場後史丹便向旁邊的工作人員談話。可是這裏並沒料 它所需的零件、二人唯有難開工場、受科見既然下能修理它、从

必須將它移到別處,遣 是因為不想將戰爭波及 拉肯村,FEI也同意此 事,二人來到武器屋附 近看見一艘大形運輸 車。便打算借用。進入 旁邊的屋借下此車後史 丹竟一人駕駛運輸車





TEI便離開達捷書街。 再沙漠的中央建發欲幾回史月。在途 P 通到數部GEAR · FEI於是追着它後方。不久遇上艾雲罩的調 畫部隊 FEI強奪他們的電單車 向目的地遊發 結果不慎被敵 人發現,#得史丹雅默WELTALL相救,FEI乘回WELTALL後抒 基提兵後,進上聚衣之勢,FEI記得自己是認識這人,在二人談 篮嘛,得知他是想利用FEI的力量。之後黑衣之男叫出米米蟲出 來對付FEI、FEI便和牠戰鬥起來。

BOSS





打倒未来直接WELTALLE 不能用度行意创想的概念。 录在从 种艾奎爾巴包圖FEI等人。FEI和史丹被艾雲軍騎進運輸船的一個 海關。FEI夢見黑衣之別和第一個打扮像他的人戰鬥。夢也顏此別 11、起床後的FEI想有關緊收之界和父親的唯一可是又無不出来 **段史丹談括過後便打算休息―1 (費) そうたな休もう)** 从入市局更合作出图片 《西巴斯》。 古报神籍的管理法的证

突然間有 一艘潛砂艦出 現,還向運輸 船攻擊,使到 運輸船頃斜反 則,史丹和FEI 乘這機會逃離 建输船,首先





蘇開馬口南東月取得強力的回復迫其 阿西直行經過機勝便可捷 到外面,由史丹控制搬連架,FEI行過搬運架上到WELTALL,接 圖史丹德 將他放到安全的地方。可是好景不常。海贼也派出 GEAR录廊職。由於雙方都談會對方是艾雲軍的人。 上市。前針方激戰數稱合統。因對方的無勢大量。使對沙漠下 二人因此跌進流沙。

BOSS





BAIGANDER

跌進流沙的二人,海 賊巴魯特(バルト)離開 GEAR命令FEI出來再次 決鬥,當FEI從WELTALL 下來時,海賊才發覺他不 是艾雲軍,不來是一場誤 會,相方自我介紹後便決 定一同找出這裏的出口。 畫面轉到史丹那邊,他也



乘上巴魯特的潛沙艦上,他們正在地面搜索FEI和巴魯特二人。接着畫面轉回FEI二人,首先二人向南走去,看見有塊大岩石阻塞通道。二人便合力將岩石推開,再往南走便可看見一個小洞,FEI離開WELTALL進入洞內查看,發覺原來這裏是有位叫巴魯(バル)的老人住看,他邀請FEI二人內進,還說出二人乘GEAR來到這裏,原來這位老人是為了拾化石而來這裏,他帶二人到他的收藏庫看,豈料在收藏庫內的全是人骨的化石,有的比

較近代,有的是萬年前,他將祖先的話——說給FEI二人聽。過了一會,二人便詢問有關出口的所在,巴魯便告訴二人出口在防砂壁的後方,但必須將降砂器關上才行,於是二人便出發(玩者可先在這裏補充GEAR的燃料和購買裝備)。

準備一切後二人離開小洞,找尋將砂器的所在,在這鐘乳洞裏總共有兩個降砂器,分別在洞的正北方和西北方,將之關掉後返回巴魯的小洞,他便會幫FEI打開防砂壁,接看巴魯特便向他詢問有關GEAR的事,原來他略知一二,於是他便離開洞看看FEI的GEAR、當他看見WELTALL,使他嚇了一驚,因為它是滅消神的GEAR、巴魯便立即趕FEI離開這裏,二人只好向出口進發,經過兩部升降機,來到出口前竟遇上一部巨大GEAR,隨即展開戰鬥。它的攻擊力具常高強,所有最好多用必殺技攻擊它否則很容易被它擊倒。當打倒它後二人都可安全離開,豈料到它站起來欲向BAIGANDER動手,就在這千均一髮之際,FEI突然使出強力的必殺技將它毀滅,事後FEI自己也不消楚做過甚麼。









VS



WELTALL



BAIGANDER







FEI與巴魯特離開鐘乳洞後,確認自己的位置,然後便和巴魯特納的位置,然後便和巴魯特納的的 動脈會合。FEI在格納軍 遇回史丹,可是FEI工 有將鐘乳洞所見的事戶 有將鐘乳洞所見的事一員 與丹打算經過居主達 類搭升降機長談話後得知 橋,與副艦長談話後得知

潛砂艦將要停泊在巴魯特的地下工場。

到達地下工場後巴魯特與迎接他的小孩打招呼,然後米索 (メイソン)帶FEI和史丹到茶室,由米索説有關巴魯特皇族的 事,不久巴魯特來到吩咐二人到作戰指令室,於是二人到對面的 房間去,巴魯特將有關GEAR的繪畫給二人看,聽巴魯特的解說 後得知非救出其妹不可,可是FEI並不想再參與戰鬥,他離開指令室到達巴魯特的房間,剛巧巴魯特進來,FEI連忙躲藏起來, 他聽到巴魯特的話後離開房間,至升降權到潛砂灣,會遇上巴魯



ブラー)特務入侵,FEI便乘搭升降機到艦橋看過究竟,此時史 丹叫FEI幫手,可是FEI並沒有作出任何行動,巴魯鬼和史丹先後 出戰迎職 為人侵的敵人打倒。FEI眼看小孩被成為攻擊時,是 不了便立即駕駛WELTALL應戰。接着敵方的BOSS出現,最後 三人合力將它打倒。

BOSS





VS

シェヒラーレ



WELTALL



BAIGANDER



HEIMDAL

將入侵者擊退後眾人都向FEI 道謝·而FEI也決定協助他們救出 其妹瑪露(マルー)・一切準備 好之後便到艦橋找副艦長史古魯 特(シグルト)・向皇都艾雲進 發。三人進入艾雲看見空中有艘 戰艦在這裏降落,那是艾雲軍的 戰艦,他們正向捉來的瑪露問 話,幸好她沒有說些甚麼。



三人來到艾雲市的街頭,有人前來介紹酒店給他們,於是三人 便去看看這間酒店,進入酒店後有位修女前來,她會吩咐FEI進房 後再談,進入自己的房間後大家便商量有關救出瑪露的事宜,也由 於今天是皇都的節日、一方面參加廣場上的頃目來引開士兵、一方 面利用地下水道潛入皇城,三人決定好計劃後便出外作準備,首先



調查東面的井,發覺井口是上了 鎖、於是向旁邊的老人詢問,得知 他與小孩失散·FEI便答應他找回 小孩,結果FEI可在市的西北處的 角落可找到那小孩·然後返回那老 人處,當回答他是用來救出瑪露時 (獲:マルー教生) 教會將井之 鍵交給FEI。

然後三人離開市街,向北方的廣場進發,打算參加比賽的 FEI、便由史丹倍同之下進入報名處(選:二人で行こう)、王 於巴魯特就在外等候。央丹和FEI行到報名攤位報名(選:出場 する)、然後選擇自己的卓號(任意選擇就行)、之後回廣場外 與巴魯特會合,三人返回市街作好準備,補充好道具和裝上新防 具就可回酒店,等待明天的來臨。

一切準備就緒後史丹和FEI先離開酒店(選:了 解)、二人進入花迪瑪城(ファティマ城)外、FEI 進入選手室準備·在選手室裏竟遇到雅露露的弟弟 >,原來他也有參加這次武術賽,他看到FEI顯出仇 恨的眼光,不久有士兵進來説可以出場,旁邊有位幪 面人竟知到FEI的事,連FEI也感到莫明奇妙。畫讀 轉向巴魯特處,他很擔心FEI和史丹的事,但自己也 差不多時間要出發。畫面轉回FEI那邊、主持人説隃 大堆賽事前害後就開始了比賽。

第一場·FEI所面對的對手並不強,不過由於對 方懂得回復體力,所以必須以「連殺」來對付,擊敗 他後第二場又開始,FEI也是以「連殺」來對付,直到 第四場,對手竟是丹,雖然FEI不想傷害他,但沒有 其他辦法,當到最後一場時,對手是剛才的幪面人, 可是FEI的攻擊完全無效,幸好他放棄了與FEI戰 鬥。(註:由於FEI與巴魯特的行動是同時進行,所 以會經常轉換畫面。)





# BOSS









BOSS



FEI

至於在巴魯特方面,他跳進井內一直向北游去,就 可到城的水門,而在途中可找到一些道具,在水門裏與 旁邊的老人説話,可得知其妹就在城內,於是巴魯特一 人潛入城內,玩者要記得,若是遇上士兵的話會立即展 開戰鬥,經過數級樓梯,來到城的3F的其中一間房內, 找到其妹瑪露,她看見巴魯特感到很開心,於是便跟着 他一起離開這裏,可惜世事難料,艾雲軍的軍官拉姆沙 **W (ラムサス) 未到・巴鲁特只好與他一戦・** 

拉姆沙斯的攻擊力很強,而且其戰友美 (ミアン) 會協助他回復體力・可説是比較 難打的一場,對付他的最佳方法是用「連 殺」。這樣他便會倒在地上,此時再加上 FEI的一擊,可説是天依無逢,不過從拉姆 沙斯口中透露,曾見過有人使用的招式與 FEI相同,在FEI驚訝之際,戰鬥的第二回合 又再展開・今次是以二人對付他・對付方法 御先前的相隔・打倒他後三人便離開此端・











BOSS







三人利用瑪麗的煙霧離陽了他們的視線, 吃倒棄搭升降機, 經過通道來到艾雲軍的空中戰艦停泊所, 他們向南方的出口走

去,避開追兵就在這時,竟再次遇上 艾莉,豈料追兵趕來,幸得艾莉相助,避開追兵的視線,待追兵走後艾 莉便帶FEI等人離開此處,她帶FEI到 達GEAR的格納庫,之後便獨自離 開,FEI見她不願離開軍隊感到失望。

三人乘搭GEAR離開此處,終於回到潛砂艦內,之後瑪露將所遇到的



事相告,不過她平安回來已是 一件好事呢!





在潛砂艦上的FEI打算進入艦橋,可是有隻古怪生物阻攔, 回想起牠是在皇都時跟着瑪麗而來的生物,於是便找瑪露相談, 可是瑪露當牠如同朋友一般,而牠的名字叫朱朱(チュチュ), 不久朱朱回來,牠向眾人打招呼,而且牠好像對FEI有好感,巴 專特感到煩而先行難去。瑪麗亦感謝FEI的幫助。然後FEI到繼續 找副艦長說有關拉姆沙斯的事。接着,便向剩沙大聖堂進聲(阿 沙漠的西北面,有樹的地方)。

不久潛砂艦終於到達目的地利沙大臺灣 FEI等人差入利沙 法皇府,米索就先回潛砂艦看情况,餘下的FEI、巴魯特和史丹 使與路口前方的人說話進入大臺灣 修女們看見瑪麗回到大臺灣 後感到很高興 於是詠唱聖詩起來 就在這時候 瑪麗便帶眾人 到聖堂的二樓。由二樓的通道望向聖堂。可看到遊裏是多麼宏 樣。史丹最為讚賞,接着,瑪麗帶他們到三樓的一個房間,瑪麗 就是想將遭上的意給FEII ・ IA 使身着後部無到標中的人。 像又莉,究竟這是否巧合呢?大家都產生了疑問,但當史丹問瑪 露有關囊的事時,她並不清楚,不過她說阿古尼斯(アグネス) 可能會知道,於是她便獨自找阿古尼斯,而FEI等人就暫時回莉 沙法皇府去,就在FEI正離開此房間時,腦海中浮現出在這裏幫 艾莉繪畫的情景,可是只得一剎那,連FEI自己也記不清楚。





事後三人到會議堂展開奪回艾雲作戰會議,他們決定使用聲東擊西的方法,而且決定明天立即實行,到了翌日的早上,FEI 在市街中準備好一切後就再找巴鲁特。之後眾人回到潛砂 們與瑪麗分別後便出發,而FEI駕駛WELTALL獨自出戰。

直到晚上,史丹到艦頂看見巴魯特和史古魯特討論明天的事,史丹決定不打擾二人。在同一天空下,拉姆沙斯正夢見被與 FEI招式相似的人攻擊,因而在休息中醒了過來。







# GEAR 追加資料 1

GEAR NAME: WELTALL 全高: 16.3沙魯(15.811m) 乾燥重量: 17.8肯(19.224t) 全裝備重量: 22.7肯(24.516t) SUB GENERATOR輸出: 400 MAIN GENERATOR係數: 4.2 使用時間: 480捷多魯(8.267小時)

FLAME耐久數: 260 機體反應值: 0.8

ETHER感應值:43.5

表層速度:260保索魯(252.2 km/ h) 空中速度:970保索魯(940 km/ h)

# and the second s

FEI建同數部GEAR來到岩山,在這裏搜索一番後可找到不少道具,之後一直向東北方前進、記得不要取漏マクネットコート,因為打BOSS都是全靠它。跳過多個岩石後,在中途會遇到一部綠色的GEAR,FEI可在這裏補充GEAR的燃料和體力,而且還可購買GEAR的部件,當FEI來到山頂,看見基普拉特務部隊飛來阻攔,FEI便決定留在這裏應付,叫其他GEAR先與巴魯特會合,至於艾莉在未發出攻擊FEI的指令時,她的部下竟全部都向FEI作出行動,因此FEI單獨與他們決戰。

基本上、由於現在的WELTALL沒有回復體力的裝置。因此在進入這場戰鬥之前必須裝備マグネットコート、否則就不能取 夢 至於戰法和以往一樣、有必殺技有用、不要手下留情、當打 敗五部GEAR後、艾莉不希望親手對付FEI、更不想使用 「DRIVE」連種精神強化劑、也因此使她回想起過去、總被迫使用

「DRIVE」,令她之後的記憶全無…醒時就滿地鮮 這被指責為殺人完 可是為了完成任務的 她,終於服用「DRIVE」來 對付FEI,戰鬥隨即展開。 EI見她的樣子不對點





即到她服用了「DRIVE」 她所使出的浮炮攻擊力很利害 FEI職有全力認戰,當打了數回合,FEI已支持不住,就在艾莉下最後一擊之際 她的頭部感到劇痛 停止了攻擊,FEI就乘此機會制伏她,之後FEI勤她離開基普拉軍,拾回自由,事後FEI離開此 繼續前行到對山的預部去。









VIERGE

WELTALL



畫面轉到巴魯特的潛砂艦處。經過地下道來到皇都的城內 是並非和預想的那樣順利。皇都的士兵已包圍巴魯特的軍隊。就在 他們命令士兵開火時,常索剛好駕駛史丹的直升機來到。於是巴魯 特等人立即乘上直升機。離開皇都。他們回到潛砂艦再重鮮計議。

接着,FEI已到達目的地。可是卻不見潛砂盤的踪跡,FEI不理會潛砂點是否存在,就跳向沙漠,而且更過上敵人的部隊。 敵艦的附近有不少機雷和敵機,若是碰到敵機就會進入戰鬥,就 是碰到機雷,就會使GEAR受傷,進點一定要注意。經過兩部中型 戰艦後,就可遇到主艦。FEI會和主艦的主燒作罪,或法很簡單。 集中攻擊中央的炮台就可

打到敵艦後以為已全部 解決,可是在敵人的主艦裏 跳出一架古怪的機體來,幸 好巴魯特那方的GEAR來到 協助,跟着戰鬥開始,基本 上都是集中攻擊它中央部 份,待它的裝甲破裂時,就



#它的死期·

將它打倒後黑衣之男的突然GEAR出現。原來他與古拉夫 (フラーフ) 他打算踢力量給敵艦。得到力量的敵艦將FEI身 奏的GEAR毀滅。另一方面,潛砂艦正被艾雲軍遍上,而且還中 了對方的魚雷。巴魯特便駕駛BAIGANDER康鳴,但是突如其來 的一部神秘GEAR飛到BAIGANDER旁。宣料拉姆沙斯駕駛 GEAR向神秘GEAR挑戰。可是由於實力相差太遠。拉姆沙斯修 敗而回。巴魯特也難逃劫數,跟吳巴魯特身處險境,便以潛砂艦 隨向神秘GEAR,豈料它不單沒有破損,還將潛砂艦舉起,然後 將之毀滅。車好艦上的人及時逃脱 BOSS









トーラ

WELTALL

畫面轉到基斯尼保國・總統捷古姆特(シークムント)收到 文書國的巨大爆炸消息・但他並沒打算向艾雲達攻・接着PEIX 系様?他在夢中忍弱見到自己幼年時的情景、可惜此夢境並不長

A、很快他從夢中醒來。他從醫生的 口中得知自己在犯罪者收容區。突然 從後方來的一群犯罪者。要FEI到去 見他們的首領。於是FEI便依照他們 的説話做。

FEI來到一間大房看他們的首領





於FEI來演 教四人都可以應付 是當到第五場戰鬥時。 甘手竟然是 尼高 「尼」並不想再戰鬥下去,動尼 高停止 可是尼高並沒有理會他的 動告,戰鬥隨即展開,由於FEI的實 力不及於他,結果FEI倒地不起。

# Gest Legal

書醒來後發現自己在宿舍的床上、祂為了我專職開這裏的方法、於是便決定出外打探情報、當他來到這區東南面的酒場時、過上一名叫哈瑪(ハマー)獸人、他向FEI表示、當有甚麼需要時就可找他(玩者可在這裏購買道具)、FEI離開酒場後便打算離開這收容區、不過最後被警衛截下來、但是從警衛口中得知管理委員會的事、於是便回酒場找哈瑪、可是他並不在,突然有位叫露雅(ルア)的人找FEI、希望FEI可以參加GEAR競技賽、不

過對討厭GEAR的FEI來說、拒絕了她的要求。於是他離開酒場,就在此時FEI碰到哈瑪,他便向哈瑪詢問有關競技賽的事,當FEI知道競技賽的意義後就更加不想參加。

當FEI回到宿舍後又再次遇上哈瑪,他說今天有新的醫生來,於是FEI便到房間看,豈料到新的醫生原來就是史丹,他將一切發生的事告訴FEI後,史丹便幫FEI手上的炸彈扣除下(選:やってくれ、先生),在

亦除手扣期間突然一聲巨響。FEI侯放棄將手扣除。《不過聽略 瑪說只要在競技賽裏取勝就可得到異犯的特赦。FEI聽後便打算 參加競技賽。

FEI和史丹一同離開宿舍後到達競技場去,這時再次遇上露雅,她為FEI參加比賽而高興,FEI、史丹和哈瑪在機房調整WELTALL,接着就可以開始競技場(選:バトリング競技開始)。(註:競技場的操作方法可參考格門式戰鬥),可是就在







第一場戰鬥中 WELTALL突然發生故障。使到FII失去意識。

FEI因傷而在床上休息,在同一時間,地下水道發氏不尋常的事,尼高的手下全都在那裏遇害。FEI終於在床上再次醒來。他決定再到競技場一篇,基求取得勝利。來到競技場向旁邊的服務員查詢後就可出賽(選。エントリーする
ぞ)。FEI連繼四場取勝後回宿舍休息。翌日FEI起来打算到競技場去。臺料尼高前來擺截,他懷疑其部下在地下水道遇害的事有關於FEI、FEI為了洗鮮罪名便決定跟尼高一同到現場。

三人由宿舍旁的梯子上到屋頂,向西北方行就可找到地下水道的入口,來到地下水道四處搜索,不久在西南方的一處有血跡。三人生前查看後史丹判定這是怪物所做的,於是三人向深處調查,在82的西方找到一章鎖匙(力平の束)。後到82的東方可找到上鎖的房間,差入後可找到守護之時(お守りの館)。離院房間後與中央的老人打探怪物的所在,結果在82的北方的血跡處,FEI使用搖動守護之玲引怪物出來,隨即與怪物決一死戰,三人合力將牠打倒。





## BOSS



VS

レッドラム



FEI



中丹



GEAR 追加資料 2

GEAR NAME: VIERGE 全高: 15.7沙鲁(15.229m) 乾燥重量: 10.2垧(11.016l) 全装備重量: 14.7垧(15.876l) SUB GENERATOR輸出: 410 MAIN GENERATOR係數: 3.4 使用時間: 600捷多魯(10.333小時)

FLAME耐久數: 220 機體反應值: 1.0 ETHER感應值: 60

表層速度 280保索器 (271.6 km/ h) 空中速度 850保索器 (1124.6 km/ h)



# 



三人合力打倒牠後便返回宿屋休息,尼高也離開FEI的行列,自行回家,翌日FEI到競技場繼續他的賽事,連續戰勝三場後,哈瑪預祝FEI明天取勝,可是FEI覺得明天

的賽事不 能容易取

勝,但只有盡力而為,他離開競技場到GEAR的格納庫看看WELTALL的狀況,就在FEI擔心明天的賽事之際,上次在艾雲的武術賽最後出場的聰明人竟然在此出現,他帶FEI到另一方,教導FEI如何戰鬥,在數回合的激戰下,FEI終於倒下來,但奇怪的是聰明人所使出的技全部和他一樣,於是FEI追問他的身份,原來聰明人就是三

年前抱着FEI到拉肯村的人,而且這是受FEI的父親所託,當聰明 人說到其父加(カーン)的名字時、才知道FEI的記憶至失,於 是聽明人將整件事說絡FEI聽、將整事說出後他就離開了這裏 而FEI開始了解自己的身份。

FEI為了保存體力、便回宿舍先作休息、翌日、FEI進入競技場,進入決勝戰的階段、對手是尼高的STIR、經過五局三勝的比賽、FEI終於取得最後的勝利、至於落敗的尼高就獨自離開競技場。

BOSS



vs



STIR

WELTALL

在競技場取勝的FEI。終於成為新的王者,在另一方面,基 着拉特務部隊也開始行動,而他們的攻擊目標竟是基斯尼保以東 的地區。舊文明的原子爐。畫面轉回基斯尼保方面,霧雅帶FEI 來到尼高的房間,更繁他解除了手扣,從此他可使用尼高的房 間。另外總統有要事找FEI,所以希望FEI可到總統府一趟。而現 在的FEI已可在這裏自由行動,於是他達同空号到中央的總統府 找總統。

来到總統府後由守備帶領到總統局。此時尼高也乘機測入 FEI二人乘搭升降機到2下。西面的房間就是總統房。就有 FEI與總統談論期間,尼高由天花板跌下,總統便立即 。捕捉尼高。尼高逃到總統的睡房,他看見房內的擺設 使他回想小時候的事,不久FEI來到質問尼高,可是他不 肯回答。當三人離開總統的睡房後,總統和守衛已在外 奇怪的是這門是必須以DNA開啟,最後尼高被捕

FEI和史丹離開總統府,哈瑪將剛得到的情報欲告訴 FEI,史丹連忙帶他到別的地方去,二人在隱敝的地方聽 取哈瑪的情報,於是便決定利用火車逃走,FEI因而吩咐 哈瑪調查火車經過的日子,返回屋內時看見以前的主診醫

她與FEI眾舊後離開這裏 二人回到D區 在回宿舍之際卻遇上尼高的 之後與他們到尼高月內談論有關救出尼高的事,不久哈瑪回来 報告》 車通過的時間,於是FEI決定在今夜行動,救出尼高。

當晚FEI和史丹到瞭望塔準備,跳到經過的火車頂,豈料到太車卡脱離,FEI以最快的速度跳到最前的一卡,不久二人終於來到地下船場。

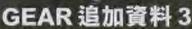












GEAR NAME: HEIMDAL 全高: 16.9沙魯(16.393m) 乾燥重量: 14.0肯(15.12t) 全裝備重量: 18.1肯(19.548t) SUB GENERATOR輸出: 390 MAIN GENERATOR係數: 15 使用時間: 500捷多魯(8.611小時) FLAME耐久數: 230

FLAME制久數 230 機體反應值: 0.94 ETHER感應值: 38.4

表層速度 250保索鲁(242.5 km/h) 空中速度:775保索魯(751.75 km/h)

二人來到地下船場,先在旁進作記錄。然後到旁邊的門頭 查,發覺兩度門都上鎖,突然感到門後有人來這裏。二人便立即 **躲藏起來,當守衛離開之後,二人利用通氣管作通過。不久来到** 黃倉・可是達 的門也是上鎮・平能透過・細仔調查後發現上方 有另一條通氣管,只好推動旁邊的木糯,利用它作腳躡,就到另 一條通氣管。沿看通氣管前行,來到門前偷聽守衛的說話後就得 知葉能匙(マスターキー)在著備室的権内・熱是待守衛離開後 進入警備室,取得萬能匙後,史丹找到GEAR用的回復裝置,他 提醒FEI重好经利用。









尊到萬能整的二人 可以暢通無限地繼續推行 杜於東新

GEAR的格納庫,到兩旁的格納 庫,按下按鈕,就可找到FEI的 WELTALL,FEI駕駛GEAR後乘 升降機。畫面轉到尼高處,突然 地震起來,原來一條地驅正以他 作目標,他在迷惘之際,幸好 FEI及時趕來,隨即與地籠展開 戰鬥,不多久就可將牠擊倒。



雖然好不容易就我固尼高。可是他並沒有接受FEI的好象。 家在二人互相情討時 地又再次震動起來 而且比關才遭要利 事 票來基普拉特務部隊已開始攻擊基斯尼無 FEI立即建回犯 罪者之街看情况,經史丹推測他們的因標是原子繼・背原子爐被 破壞的語·整個基斯尼保會移為平地 » 對是FEI就決定阻止他 們。(註:由現在開始將會連續五場戰鬥,所以WELTALL 必須裝 有回復體力的裝置)

FEI無駛WELTALL再次與基普拉特惠部隊開戰 - 从与FEI與 歌人激戰的同時 之丹負責疏散這裏的。 尼高看見自己的朋友 不斷迷途。便決定意默STIR出業,就在FEI與第四部GEAR體門

5 尼高及時趕到·於是二人命 力迎撒·蔣四部GEAR擊倒後。 艾莉的VIERGE出現在二人▮ 前,FEI看見對手的艾莉,便吩 咐尼高先行一步,而他自己就留 下應戰,艾莉再不理會FEI,而 且更要執行這任務,FEI不斷説



服她,最後他強制帶艾莉 下機,給她看人逃命的慘 \* FEI為了解救道裏的 危機便上回WELTALL, 留下她一人…

最後FEI趕上尼高, 而面對的敵人就是敵人的 多美莉亞 (ドミニア)・ 她駕一艘巨大戰艦向FEI 挑戰,於是戰鬥隨即展 開,二人合力將她打倒。



**BOSS** 









將多美莉亞打倒後,時間已經無多,於是便和尼高合力改變其 紫的轨道:当所,实践看着地位的人,从於打動了心,能上回 VIERGE注定控助FEI工人 ,外是工工合为解析的軌道改变。 下上





WELTALL和STIR的推動器過熱,使到兩部GEAR不能支持下去, 二人只好放棄,但是艾莉仍然支持着,可惜連她的VIERGE也發生 國數稱會 易後擎艦寶下整個基斯尼保的土地 切都變為無 !!





# 7

# 人類用ITEM

- 名稱	GOLD	效果範圍	戰鬥時使用	效果
アクアソル	20	單人	0	HP回復50
ローズソル	100	單人	0	EP回復10
ゼータソル	100	單人	0	復活
・ケルバーソル	10	單人	0	肉體上異常回復
ガイストソル	20	驚人	0	精神上異常回復
ホワイトスター	500	單人	0	風屬性
ブラウンスター	500	單人	0	地魔性
レッドスター	500	單人	0	火驚性
ブルースター	500	單人	0	水鷹性
ハードスター	800	單人	0	物理防禦提升
スピードスター	1000	單人	0	速度提升
オメガソル	50	單人	×	HP及EP全回復(只限儲存點)
サバイバルテント	150	全體	×	HP及EP全回復
つちのこの肉	10	單人	×	HP 回復 50
つちのこの極上肉		200	單人	× HP 回復 100
一牙	200		×	換金道具
目玉	400		×	換金道具
party programmy and the party	4000			10. A 100 FB



名稱	GOLD	可装備角色	攻擊力或屬性	追加效果
マジカルロッド	50	EILE	4	-
シグマルロッド	100	EILE	6 .	The second secon
ラジカルロッド	250	ÉILE	. 8	
ムーンロッド	600	EILE	10	睡眠
マーシャルロッド	1000	EILE	14	
レザーウィップ	60	BALT	2	
アイアンウィップ	120	BALT	4	<del></del>
スナッパー	280	BALT	6	****
コフラ	700	BALT	5	囊
サーベンド	1200	BALT	7	<del></del>
B&JM10	2000	BILLY		'
エーデル拳銃		BILLY		固定武器
( ショットガン		BILLY	_	固定武器
B&JMA 彈	20	BILLY	30	B&JM10 用子彈
B&JMS 彈	40	BILLY	35	B&JM10 用子彈
B&JMX 彈	60	BILLY	40	B&JM10 用子彈
ss010彈	30	BILLY	50	散彈鎗用子彈
ss020 彈	60	BILLY	60	<b>散彈鎗用子彈</b>
風のエーテル弾	1000	BILLY	風	特殊能力手槍用子彈
地のエーテル弾	1000	BILLY	地	特殊能力手槍用子彈
火のエーテル弾	1000	BILLY	火	特殊能力手槍用子彈
水のエーテル弾	1000	BILLY	水	特殊能力手槍用子彈

# W/M

名稱	GOLD	装備角色	防禦力	追加效果
武闘普	50	全員(服系)	2	_
剣闘醬	80	全員 (服系)	4	
『レザージャケット	150	全員 (服系)	10	_
<b>************************************</b>	350	全員 (服系)	18	****
****メタルジャケット	550	全員(服系)	28	****
試闘ぼうし	30	全員(帽子系)	1	****
剣闘ぼうし	40	全員 (帽子系)	2	_
レザーハット	80	全員 (帽子系)	6	****
メタルメット	200	全員 (帽子系)	10	_
パヴーリング	200	naments.		力+2
スタメテリング	150		*	體力 +2
メガネ	150	a a a a a a a	_	命中+2
ズテップショーズ	150	e 1 m december	_	迴避 +2
エーデル石	500			特殊能力+2
抗エーデル右	500		*****	特殊能力防禦+2
スピードリング	1200			素早+1
闘魂ベルト	2000		_	最大 HP10% 提升



# GEAR用ITEM

**************************************				
名稱	GOLD	角色	攻擊力(屬性)	追加效果
マジカルロッドG	200	EILE	2	\$
シグナルロッドG	500	EILE	4	
フィストロッドG	1000	EILE	8	_
レザー WG	1000	BALT	10	
アイアンWG	1600	BALT	16	_
スナッパー WG	2000	BALT	18	*****
GEARM10	4000	BALT		markets.
エーテル拳銃	_	BALT		固定武裝
ガトリンクガン	_	BALT		固定武裝
GEARMA 彈	100	BALT	30	GEARM10 用子彈
GEARMS 彈	200	BALT	50	GEARM10 用子彈
GEARMX 弾	300	BALT	70	GEARM10 用子彈
ss010彈	100	BALT	40	格靈砲用子彈
ss020彈	200	BALT	60	格靈砲用子彈
風のエーテル弾	1000	BALT	風	特殊能力手槍用子彈
地のエーテル弾	1000	BALT	地	特殊能力手槍用子彈
火のエーテル弾	1000	BALT	火	特殊能力手槍用子彈
水のエーテル弾	1000	BALT	水	特殊能力手槍用子彈



# EMERICAN I

1000 NO.			
名稱	GOLD	PW (1991)	效果
裝甲板	25	2	裝甲值 +2
裝甲板 +1	50	2	裝甲值+5
裝甲板 +2	75	2	裝甲值+8
裝甲板 +3	100	2	<b>裝甲值 +10</b>
ビームコート	600	2	對激光 50% 防禦
雲母	750	2	對電擊 30% 防禦
絕緣裝甲板	1500	2	對電擊 30% 防禦
エーテル装甲	1000	2	特殊能力裝甲值 +50
中古回路	2500	1	反應值&裝甲值提升
反應回路	2500	11	反應值提升
防禦回路	2500	1 7	<b>裝甲值提升</b>
E回路	250	1	特殊能力 AMP&DEF 提升
エアコン	2500	1	速度提升(砂漠)
レンズシールド	2500	2	防止監視器出現不良現象(命中&迴避降低)
フレーム HP10	250	2	機體 HP10% 回復
フレームHP30	750	2	機體 HP30% 回復
			A) 5,4 ·



# ENGINE

名稱	GOLD	燃料	POW
GNR001A	400	1200	2
GNR002A	600	1200	3
G4 · 1200	800	1200	4
G5 · 1200	1000	1200	5
G6 · 1200	1200	1200	6
G7 - 1200	1400	1200	7
G8 · 1200	1600	1200	8
Z9 · 1500	1800	1500	9
V10 · 2000	2000	2000	10
V12 · 2000	2600	2000	12
W13 · 1700	2600	1700	13
			110



# ARMOR

N
Y

# FRAME

名稱	GOLD	装甲值	特殊能力裝甲值
MS 綱板 #6	500	60	34 0
MS 鋼板 #7.5	1000	75	· 0
MS 鋼板 #9	1500	90	0
MS 鋼板 #12	2500	120	₩ ° 0
MS 鋼板 #15	3500	150	0
Z合金20-5	5000 -	200	50

	名稱	GOLD	乘坐者	HP	
	WELTO18	150	FEI	1800	
	WELT021	400	FEI	2100	
	WELT025	800	FEI	2500	
	WELT030	1400	FEI	3000	
_	WELT036	2200	FEI	3600	
	WELT043	3200	FEI	4300	
	VIER015	100	EILE	1500	
	VIER018	150	EILE	1800	
	VIER022	450	EILE	2200	
	VIER027	900	EILE	2700	
	VIER033	2050	EILE	3300	
	VIER040	2900	EILE	4000	
	HEIM025	800	SHITAN	2500	
	HEIM032	1800	SHITAN	3200	
	HEIM038	2400	SHITAN	3800	
	THE STREET, AND ADDR.	0.400	TORSE STREET N. S. C.	4000	

# 攻略一族

# 原名:WONG FEI FONG (FEI)

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
武技雷迅	單	物理	00
武技千烈	單	物理	000
武技破岩	華	物理	ΔΟ
武技崩天	單	物理	0000
武技天舞	單	物理	
武技龍迅	<b>16</b>	物理	Δ□Ο
武技虎砲	單	物理	00

技名稱	對象	攻擊屬性	指令	
超武技風勁	<b>#</b> 2.	物理 (風)	00000	
超武技地勁		物理(地)		
超武技火勁	2 × 3	物理(火)		
超武技水勁	單	物理(水)	A000	
超武技光勁	單	物理 (光)	ΔΔΟ	
超武技體勁	單	物理(屬)	000	

## 1000 110 11

對象	EP	效果
單一敵人	2	特殊能力攻擊一無屬性
己方單人	2	HP回復
自身	4	攻擊力提升
自身	4	反擊能力發動
自身	5	攻擊力降低一防禦力提升
自身	5	攻擊力提升一防禦力降低
單一敵人	10	特殊能力攻擊一無屬性
全體敵人	20	特殊能力攻擊無屬性支援屬性效果破壞
	單一敵人 一方自自自自自自自自自自自自自 單一次	單一敵人 2 已方單人 2 自身 4 自身 5 自身 5 單一敵人 10

# 原名: EREHAYYM VAN HOUTEN (艾莉)

1 W |

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
スクリーマー	單	物理	
スピニングソルト	單	物理	000
ブレイクスルー	單	物理	ΔΟ
ダブルインパクト	單	物理	8000
スカイアタック	單	物理	
シャインスパーク	單	物理	
スティングキック	單	物理	00

技名稱	對領	<b>R</b>	攻擊	魔性	指令	
デスローリング	單	THE STATE OF	物理	(雷)	00000	
炎獄ラリアット	單		物理	(地)		
ヘルスプラッシュ	36		物理	(火)		

ı	名稱	對象	EP	效果	
	リグ・ボルト	單一敵人	2	風屬性	
	ルド・ランス	單一敵人	2	地屬性	
	エラ・キューブ	單一敵人	2	火鷹性	
	レイ・アイス	單一敵人	2	水屬性	
	リグ・バーン	範圍內敵人	6	風魔性	
	ルド・ストーム	範圍內敵人	6	地屬性	
	エラ・ドラゴン	範圍內敵人	6	火魔性	
	レイ・ミスト	範圍內敵人	6	水屬性	
	リグ・ウェイブ	全體敵人	10	風魔性	
	ルド・ゴースト	全體敵人	10	地魔性	
	エラ・ラーゴ	全體敵人	10	火魔性	
	1/1・ロード	人協製会	10	水區性	

# 原名:SHITAN UZUKI(史丹)

出月は、10mm Exま 1M <mark>欧設姓</mark>

技名稱	對象	對象 攻擊屬性		
浮奠	童	物理一重	ПО	
無風	# H	物理		
刃雷	單	物理	ΔΟ	
農館	韗	物理	0000	
連劍	單	物理		
波壞	麗	物理		
奥技	單	物理	00	

對象	攻擊屬性	指令	
毒	物理(雷)	00000	
惠	物理(地)		
單	物理(火)		
單	物理(冰)	Δ000	
	車	單 物理(地)	單 物理(地) □□△○ 掌 物理(火) □△□○

名稱	對象	EP	效果
子波	己方單人	2	HP回復
練氣	自身	2下	次使出對單體特殊能力時會變成對全體
風聖衣	己方單人	4	地屬性攻擊防禦
地聖衣	己方單人	4	風驚性攻擊防禦
火聖衣	己方單人	4	水屬性攻擊防禦
水聖衣	己方單人	4	火屬性攻擊防禦
緑掌	己方單人	3	身體狀態異常回復
靈掌	己方單人	3	精神狀態異常回復
光香	己方單人	2功	(擊力降低一防禦力提升
闇香	己方單人	2 功	(擊力提升—防禦力降低
仙勁	己方單人	6	下一回合行動時間減半

# 原名:BANTHOROMEI FATIMA(巴魯特)

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
ネックハンター	單	物理	
ツインソニック	單	物理	000
リズムショック	單	物理	ΔΟ '
ダイナミック	單	物理	0000
アストラル	翼	物理	
ネックソーサー	單	物理	ΔΠΟ
帝王の裁き	韓	物理	00

## **报取题**籍

技名稱	對象	攻擊屬性	指令	
エンジェル	車	物理(雷)	00000	
ランドブレイク	雞	物理(地)		
プロミネンス	單	物理(火)		
トルネード	難	物理 (冰)	ΔΠΠΟ	

名稱	對象	EP	效果		
ワイルドスマイル	單一敵人	2	命中率降低		
ゴールドショット	單一敵人`	2	特殊能力攻擊無屬性		
ボワイトグローブ	單一敵人	3	令敵向自己攻擊		
レッドコロン	自身	4	攻擊力提升		
ブルーコロン	自身	6	命中及迴避提升		
ホワイトコロン	自身	6	反擊能力發動		
ウインドモード	己方單人	4	風之攻擊屬性		
アースモード	己方單人	4	地之攻擊屬性		
ファイアモード	己方單人	4	火之攻擊屬性		
ウォーターモード	己方單人	4	水之攻擊屬性		

# 原名:RICHANDO BANDENAS(尼喜) 原名:BILLY LEE BLACK(BILLY)

出身后 **塞**斯尼亞 多事件 下列

技名稱	製象	攻擊屬性	指令
リコ・ロケット	35	物理	
デスドライブ	單	物理	
バンデラス・ラナ	單	物理	ΔΟ
ドラゴンナックル	34	物理	0000
雷炎バム	單	物理	
パイルクラッシュ	單	物理	Δ□Ο
サルトストライク	單	物理	00
And the second district of the second distric			



## 

	技名稱	對象	攻擊	屬性	指令	7.4	
-	デスローリング	M.	物理	(雷)	0000		
	炎獄ラリアット	單:	物理	(地)	000	2	
	ヘルスプラッシュ	#	物理	(火)		<b>O</b>	

## 

對象	EP	效果	
自身	2	攻擊力提升	
自身	2	防禦力提升	
自身	2	特殊能力防禦力提升	
單一敵人	4	特殊能力攻擊一無屬性	
	自身	自身 2 自身 2 自身 2	自身

# GEAR 必殺技



## WELTALL

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
武神雷擊	單	物理	
武技烈風	單	物理	
武技雷轟	声	物理	
武技破山	單	物理	Δ□
武技龍天	罩	物理	ΔΔ
武技十字	雕	物理	ΔΟ



## **BAIGANDER**

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
チェーンウェーブ	單	物理	
ビートスネーク	單	物理	
スパークネーク	單	物理	
ブラッドスネーグ	單	物理	Δ□
ビートストーム	單	物理	ΔΔ
デッドキャノン	声	物理	ΔΟ



# HEIMDAL

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
拳追	華	物理	00
烈風	單	物理	
流影	單	物理	
農雷	單	物理	Δロ
風迅	100	物理	ΔΔ
龍牙	華	物理	ΔΟ



## STIEA

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
ドリルウォー	声	物理	
ボンバーヘッド	單	物理	
ドリルドライバー	單	物理	
グランドスラム	單	物理	Δ□
トルネードD	單	物理	ΔΔ
ギルトハンマー	單	物理	ΔΟ

リルテ - 15、23+16 - 18 同 - 016

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
アサムズアップル	單	物理	
ガンホリック	塞	物理	
ヘルプラスト	單	物理	ΔΟ
ナットクラック	羅	物理	0000
スカイウォーカー	華	物理	
デビルブラスト	軍	物理	ΔΠΟ
バアンフラウ	嘉	物理	00



技名稱	對象	攻擊魔性	指令
ドゥルードリーム	高	物理 (當)	00000
ヘプンズゲート		物理 (地)	0040
ディアフレンド		物理 (火)	0400

名稱	對象	EP	效果
淨化之光	己方單人	2	全狀態異常回復
癒し之光	己方單人	2	HP回復
聖なる光	己方單人	4	HP回復
女神之エール	己方單人	4	下一回合行動時間減半
女神之眼差	己方單人	4	防禦力提升
風之盾	己方單人	4	地屬性攻擊防禦
地之盾	己方單人	4	風屬性攻擊防禦
火之盾	己方單人	4	水屬性攻擊防禦
水之盾	己方單人	4	火屬性攻擊防禦
女神之氣合	己方單人	8	復活



## **VIERGE**

	技名稱	對象	攻擊屬性	指令	
	ダブルインパクー	單	物理		
	ハードスマッシュ	單	物理		
	ビートストーム	肅	物理		
	ソニックドライブ	繭	物理		
i	ハートストライク	單	物理	ΔΔ	
A.	メガインパクト	單	物理	ΔΟ	



## **RENMAZUO**

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
ダブルスナップ		物理	
バードスラップ	萬	物理	
ハードガン	嘉	物理	
ガンブリンガー	THE.	物理	Δ□
インパクトガン	單	物理	ΔΔ
ゴッドフィスト	=	物理	ΔΟ



## **SIEBZEHN**

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
メガハンマー	單	物理	
ダイナファイト	單	物理	
グラビトンパンチ	100	物理	
ダイナラッシュ	H	物理	Δ□
ダイビングハッド	Ħ	物理	ΔΔ
グラビトンブレス	100	物理	ΔΟ

# **CAESCENS**

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
ハンドビート	單	物理	00
ファライングビート	單	物理	
ダンスビート	單	物理	
デビルフィンガー	車	物理	Δ□
デビルホールド	單	物理	ΔΔ
デビルバード	單	物理	ΔΟ

# TO BE CONTINUED...



# 超小型賽車賽事再度展開

# CHORO Q 3

MDM



Present by: 山寺良牙

RAC 製造商: TAKARA 價格: 358港圖 容量: CD-ROM 記憶: 1 BLOCK/ SAVE

PlayStation

一個在PlayStation中亦較為出名的賽車遊戲系列—

《CHORO Q》,憑著那有趣的Q版車款及十分有創意的賽道,在賽車遊戲界獲得了一定的好評,不單是普通機迷,就連一些平時沒玩開家用機的少女們也被這壓了Q(CUTE)」的車吸引著。經過了多個月的開發後,其系列的第三作終於在最近推出,現在就為此遊戲作個介紹。



## 20 · 20 · 20 條實道明

今集出場的賽道比前作大幅地增加,全部竟達有20條之多,而且除了有一般的賽道外,也會有一些令你意想不到的賽道,如:在地下水渠中穿插、在火車路上飛馳、在連中飛車、在城中周圍賽道。另外今集更有新專道。還有今作會有一些在賽道。還有今作會有一些在賽道,絕對令玩者大開眼界。

另外,在《CHORO Q》第 一集出現的ON、OFF共存道 路,在今集中會再次復活起 來,至於使用何種TIRE去應戰 的話,就得看你的決定了。

最後一提,今集出現的賽 道條件,除了有如以往系列的 勝出後出現外,更有不少賽道 是要在CHORO Q CITY中找出 來的。找出他們的位置?不用 心急嘛,看看後面的內文便知 道啦!





# 由TOWN 變CITY?

上集大受好評的CHORO Q TOWN,在今集中由小村莊 變身成小城市——CHORO Q CITY,既然是CITY,當然所 佔面積亦大了不少,所以玩者 的活動範圍亦大大增加,而今 次的CHORO Q CITY亦與上集

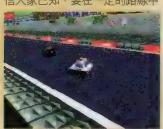


一樣,有十分多的隱藏EVENT 出現,至於能否找出所有 EVENT的話,可要看你的探索 能力了。另外要提一點,就是 今次所出的CHORO Q TOWN 是會有畫夜之分。



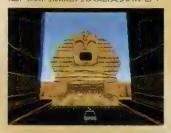
# 2003年11月18日 · 60100年18月

上次曾經出現過,用來訓練玩者駕駛技術的「GYMGANA」(俗稱:扭雪糕筒),上集只是有普通平地一環,在今作除了有平地外,更會增加了泥地及雪地兩環,玩法相信大家已知,要在一定的路線中



扭過雪糕筒(泥地是仙人掌/雪地當然是雪人),然後到達終點,如果在一定的時間內抵達終點的話……。

另外上集首次出場的0-400m比賽,今作也會出現,一 起向最高加速力及速度挑戰吧!



# 激之「100」

今次的《CHORO Q 3》聲言會有多個「100」計劃,究竟這個「100」計劃是甚麼意思呢?現在就為大家探索一下。

## 1. 車款 100-

以住系列每一位玩者只能持有6款不同車殼,但到了今作,除了出場的車殼有100款以外,玩者也可將他們全數儲起來,對於想收集《CHOROQ》全車款的玩者,這是一個十分好玩的設計。另外每一款車殼也有四款的改色設計,玩者可以作出一架屬於自己風格的



正如前作一樣,今作所出現的CHORO Q CITY中會有十分多的EVENT出現的,包括: 撞向砲台、飛上跳台、撞向消防水龍頭等……;另外有些EVENT要使用某種車款才會出現的,例:使用警車去追賊、用消防車去救火;最後就是出 CHORO Q .



現事件是會有分日間及夜間,某些EVENT只在日間出現,而有些EVENT則只在夜間出現,所有EVENT總數有100個。而要進入夜間版面則先要取得一件特別道具,至於該道具怎樣取得就得看各下的功力了。

#### 2.PARTS 100-

有玩開《CHORO Q》系列的玩者必定知道,遊戲中將車TUNE UP是十分簡單容易的,而且是十分明確,進化到今集,當然配件的數目是增加了不少,其中亦不乏一些有趣的配件,如:火龍咪錶、貓+熊貓咪錶等……,總數超過100件,幾乎想得出就有。



## 4.100 的謎

最後的「謎之100」究竟 又是甚麼?現在靜俏俏的説 給你聽,首先在CHORO Q CITY找到了賣「彩票」的地方,然後……嬉嬉嬉。







# 謎團多多的 CHORO Q CITY

# →→ CHORO Q CITY 地間 (日間版) ←←

- 1. 自家
- 2. 火車路賽道
- 3. PAINT SHOP
- 4. 配件店1
- 5. 車體店1
- 6. 收購店
- 7. 自家前開花(一定時間後會自動出現)
- 8. 救熄自家火警(必需用消防車)
- 9. 傳言板1「迷宮有五個」
- 10. 配件店2
- 11. WARP POINT 1
- 12. 茶餐廳
- 13. 取得煙花(需要幫別人做事才可)
- 14. 點唱機(可改變在城中移動時的BGM)
- 15. 0-400m
- 16. 展覽場
- 17. 地下水渠賽道
- 18. 幫別人做事起點
- 19. TAKARA彩票售票處
- 20. 車體店2
- 21. 傳言板2「大廈建築中/完成」
- 22. 追賊車遊戲起點(必需用警車)
- 23. 傳言板8「能否用40秒完成雪地GYMKANA」
- 24. 大迷宮
- 25. 通過S彎不撞車可取得CHORO Q COIN
- 26. 消防龍頭

- 27. 傳言板4「一直用後波行車」
- 28. 平地GYMKANA
- 29. 傳言板5「能否用30秒完成平地GYMKANA」
- 30. 傳言板9「只有大腳八手可通過」
- 31. 傳言板10「小心大石」
- 32. 傳言板6「突停車地區」
- 33. 自家裝飾店
- 34. 見到魚取得CHORO Q COIN
- 35. 跳到台上取得CHORO Q COIN
- 36. 泥地GYMKANA
- 37. 撞樹取得CHORO Q COIN
- 38. 走到中心取得CHORO Q COIN
- 39. 傳言板7「圍菜田走三圈」
- 40. CHORO Q城賽道
- 41, WARP POINT 1
- 42. 撞到鷄籠取得CHORO Q COIN
- 43. 酒店賽道
- 44. 撞大砲取得CHORO Q COIN
- 45. 傳言板11「能否用40秒完成泥地

#### GYMKANA

- 46. 雪地GYMGANA
- 47. 傳言板13「能否用10秒完成0-400m」
- 48. 自動售買機前取得CHORO Q COIN
- 49. 撞開桌及椅可取得CHORO Q COIN
- 50. 傳言板12「不要接觸到船」
- 51, 將船撞沉後可取得CHORO Q COIN



還有很多很多未發掘出來的秘密,就讓各位去一起找出來吧!

# 賽道介紹

當自車還未TUNE UP時,要一口氣勝出簡單是難過登天,倒不如先在一些比較容易玩及取得多錢的 賽道中轉多兩轉,儲多些錢將車TUNE UP後再比賽,勝算便會較高。而以下所介紹的取勝技巧全是將 車TUNE UP後,再去比賽時的取勝方法,所以千萬不要問本人「為何使用你的方法也會輸?」。

## 1.OVAL CIRCUIT( 粮事事情)

取勝技巧:TUNE車時最好使用增加最高速度的裝備,如:RACING TIRE +4、偷輕



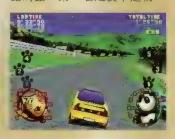
車軸、ENGINE +6。比賽時則 多以內彎行駛,另外由於車速 高的關係,小心不要失控剷上



草地。第三,基本上在第二圈 是一定追到第十名的垃圾車及 上個圈的車,所以盡量不要碰



到他們,只要一口氣過了第一 名的黑色車及以後路上沒有出 錯的話,第一名是囊中之物。



## 2.SHORT CIRCUIT

取勝技巧:TUNE車時同樣是:RACING TIRE +4、偷輕車軸、ENGINE +6。一開車後便從中線駛出去搶先有利位置,接下來的S彎可以的話便用直線走過,之後到直線前的



復合彎位如果一邊過彎一邊按油門的話,可是會打滑的,所以最好是一放一踏來過彎,當過彎後千萬不要撞到左邊的防撞欄,否則便會令對手有機可



## 3.TRAIN-POAD BIRELIT

取勝技巧:第一點賽道 大部份(95%)地方均是屬 OFF ROAD,只有中段一小 部份是ON ROAD,所以可以 使用OFF ROAD +3車 TIRE。本賽道的特色,就是 比較多復合彎角,特別是S 彎,如果各下已十分熟練直 線過S彎的話,相信是絕無問題的。而賽道中是有個死兒 響角的,對付他的方法車 從內彎進入直路,當邊 時可避免直接撞到刻 是一著地時便要立刻刻置,車 直,並且走至中線位置轉 則下個S彎可能趕不及轉向。

### 4. 地下水道 COURSE

取勝技巧:首先要知道這條賽道也是OFF ROAD COURSE,而且是全條均是,所以本賽道使用OFF ROAD +3是必要的,另外如果各下有開過賽道圖看過的話,便知道這賽道的彎全部是90度直角,所以當遇到這類彎時,首先在入彎前放



開油門,然後貼近內彎進入,但 小心不要撞到角位,出了彎後再 將車拉直,之後便可再次加速。 本賽道要留意的地方分別是兩個 S彎位,易過他們的方法是先駛 至外彎,然後以一直線在兩個彎 角之間切入去,這樣便可一直線 禍該彎位。



## 5.CHORO 0 沙漠

取勝技巧:雖説是OFF ROAD賽道,但實際上賽道是 有兩類型的,OFF ROAD與 ON ROAD的比例大約是6: 4,所以用OFF ROAD、用 SEMI RACING、用ALL



ROUND則沒有一個準則,反 而賽事中最重要的是1.兩個髮 夾彎過彎時的速度及技巧、2. 在跳躍時不要碰到牆邊,其餘 的只要小心行事便可輕易通 過。



# 6. 春星隔光的開始

取勝技巧:特別留意,這 賽道是ON ROAD的,所以使 用RACING +4是最好的的 擇。一開始後要留意上梯級的 地方,因為在上梯級時是中的 難轉向的,所以從左方開車的 話便向右上方行車、右方開車 的話便向左上方行駛,一到最 頂時便立刻向右轉向。過了



段直路後,便是賽道中最麻煩的髮夾彎,可以用最貼角位的方法來通過(可看圖示),之後的四個復合S彎,頭一二個還可用直線過,可是第三四個便要減速來通過,之後便到大、彎路直衝至終點,用外、內、外或中、內、外的過彎方式也可。



# 7.CHORO O thi

取勝技巧:本賽道雖説是 ON ROAD,但中段可是有大段 路是在護城河上走,所以用 RACING定還是用SEMI-RACING就由各下去選定,本賽 道最大特色,除了有S彎(包括 復合S彎)、90度彎角、髮夾彎



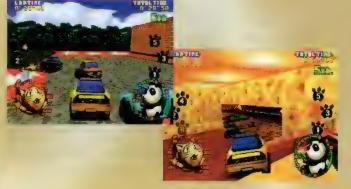
外,最特別的就是有一個立體交差的跳台,此跳台的最大特色,就是車速低於100 km/h時是跳不過的,所以在進入跳台前的一個90度彎絕不可過彎失敗或倚到牆邊,否則跌到跳台下面便會一口氣跌下數個名次。



## B. CHORO Q HOTEL

取勝技巧:本人始終覺得咁多條賽道中,最難就係呢條,噴水池的彎位難就不難過,但最煩就係經常會在該處滑TIRE,而且過彎後入HOTEL時經常撞牆,之後打斜落樓梯又看不準,上樓梯無

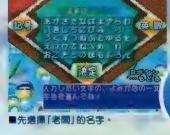
事,落就大大鑊,上樓梯不久後,又要急過270度彎衝落泳池,失敗的話可真大鑊,後上的車就會一窩蜂的追過自車,以上就是本人的經驗,希駕各玩者留意……嗚嗚。













■兩個風格完全不同的OPENING

在大家的想像之中,棒球場是一個怎樣的地方呢?緊張刺激?如果是這樣的話,《創造職業棒球會》便定能滿足大家了,SEGA在之前推出過《J LEAGUS創造職業球會》和《J LEAGUS創造職業球會 2》,兩者心相當受歡迎,所以這次推出非常受日本人歡迎的運動項目——「棒球」為核心的遊戲。《創造職業棒球會》的玩法大致上跟之前的《J LEAGUS創造職業球會》差不多,不過在人

物方面便採用了完全不一樣的風格,在《創造職業棒球會》之中,所有的人物雖然也是使用了名的,不過,人物的造型便使用了「Q版」的設計,所以真實感方面設計,所以真實感方面是比較弱了一點。

在遊戲之中,玩 者可以選擇的12支球隊 也是現時日本職業聯賽之中的隊伍,所以實力是可以肯定的,而玩者的責任便是要以「老闆」的身份去經營這棒球隊,使她成為一支強大的隊伍,不過,當中玩過度在是非常多,有玩過以LEAGUS創造職業球會》的機迷應該非常清楚了,例如是人力資源的分配、金錢的利用、球員的質素也是這個「老闆」要處理的事情。



■12支球隊之外的4支球隊(只限改名時使用)

# 創造自己的球員

在遊戲中,玩者可以創造自己的球員,而且「千奇百怪」,這 一個球員可能會是大家球會日後」。 「救星」呢!為何說是「日後」?因為這個由玩者一手一腳創造的因為這個由玩者一手一腳創造的因為這個由玩者好運的。 員是不會在短時間之內成為其來的以「捱」一年的商人成為球隊的一份子,如果玩者好運,這個球員不會加入成為球隊的一份子,不是個球員或許會出現的,這也對是給玩者一點兒的安慰吧!



在創造這個球員的過程之中,玩者除了可以為他改名字之外,可以為他「改造」的地方實在太多了,60種面型(りんかく)、6種髮型(かみかた)、125種眼睛(め)、42種鼻(はな)、115種間型(くち)、4種耳朵(みみ)、15種間毛(かゆげ)、24種鬚(ひげ)、1種的皺紋(しわ)、7款的類(ほぼ)、7款耳環(アクセサリー)和14款眼鏡(メガネ),而且身體的每個部份也可以調校顏色,真是要也有乜。



■這便是筆者創造的人物了!



# 遊戲的進程

《創造職業棒球會》這遊戲的 歷程是非常之長,如要真正的完 成遊戲,總長是30年,而一般而 言。在每個星期之中也會有賽事 舉行,而球隊每星期便要應付3場 的賽事,亦即是說,一個月總共 會有12場的比賽。

遊戲開始・當玩者選定了要 「統領」的球隊之後,便要再選擇 球隊的「本據地」,這是非常重要 的一環・因為選擇失誤的話・球 隊便會陷入危機之中,而選擇的 要訣是在於3種素之下,分別是人 ロ、地價和降雨量・如果人口少 的話,球迷的人數亦會相應的下 降,這是會直接影響球會的收 入,所以人口多一些對球隊是非 常重要的;地方價方面,地價太 高的話,要為球會加建設施時便 要花上更多的金錢,這是非常不 化算的·所以地價是要選擇比較 適中的;最後便是降雨量,如果 選擇了降雨量高的地方便不妙 了,因為雨量太高的話,球賽往

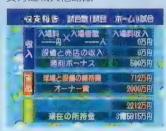


■小心3項的重點!

往會因天雨關係而取消,這又是 對財政的一大威脅,而且雨天的 日子球隊是不能練習的(除非已建 有室內運動場),這對球員的狀態 有非常大的影響。

而最後要做的便是挑選「秘 書」,在遊戲之中總共有32名秘 書,而每次玩者重新開始遊戲便 可以選擇秘書,不過每次給玩者 擇的秘書只有4人而已,而不同的 書也有不同的能力・詳情請參閱 「球會秘書DATA表」。

完成以上的事之後,艱苦的 歲月便要開始了。首先,玩者要 打算的不是怎樣「取勝」,而是要 決定自己的命運,因為在首個月 開的只是一般的預備賽,所以在 這段時期之內玩者不宜用太多的 金錢,因為收入微薄,為免有「破 產 | 的危機,各位應該節制一下。 反而,在這時候開始,玩者應該 要自己的球員好好的操練,以便 在進入正式的比賽之時有足夠的 實力迎戰其他勁敵。



■「秘書小姐·你好嗎?」

為了要令球員的狀態達到水 準,玩者便要安排一些比較有節 奏的練習給球員,玩者可以在畫 面的上方看到所有的指示,玩者 一定要按照各球員的不同特質而 加以訓練,這樣才可以使他們的 能力得以發揮,不過在訓練之中 玩者要注一點,那便是球員的精 神和體力狀態,如果體力或精神 低下但仍要練習的話,便會有一 定的危機性,球員可能會病倒或 受傷,所以要小心球員的狀態。



■小心注意球員的能力值啊!

另一點要小心的是球員的體 力,因為如果只是練習是不會消 耗太多的體力,不過如果是參加 比賽的話,體力便會大量消耗, 如果再要他接受訓練的話・便可 能會問題發生。

而在比賽中,如果球員本身 是表現得非常疲倦的話,其攻擊 或守備能力也會直線的下降,本 來可以接到的球也「必定」會接不 到,請小心留意!



■糟了!投手「WING」了!

# 各式各樣 EVENT 的發生

在遊戲之中,有着非常多的 EVENT,有的發生在球場之上, 亦有一些是當球員正在訓練之時 發生的,不過,大多發生的 EVENT也是非常有趣的,而至於 玩者會遇上哪些便要看玩者自己 的運數,而發生次數最多的相信 是在球賽進行其間那些EVENT, 因為在賽進行其間・不論是在投 球、擊球,又或者是在勝利和失 敗之後也會有一些特別的EVENT 發生,不過,如果玩者是經常輸 波的話,所發生的EVENT便會很 快重復,所以……唔好輸咁多場

而有一些EVENT是非常重 要的・例如是有其他公司希望球 隊可以融資,這是一個非常重要



■有效量要留學、學書中難付好呢?

的決擇,不過,這是一個非常長 遠的投資,亦因為這些資金是會 立刻被取去的,所以玩者要自己 衡量--下風險,以免貶了之後後 悔莫及。

而有一些EVENT又是要球 會用錢的,例如是有球員要留 學,雖然這是他個人的決定,不 過,球會方面是不能否決的,然 而有一點是非常重要的,那便是 這個員的學費由哪個人負責,這 是玩者要選擇的,如果這個球員 是非常出色的話,那麼,玩者便 一定要他付學費,因為這是了當 他日後回來重投自己的球會。否 則他便有可能成為敵人了。當 然,如果是「廢人」的話,大可以 不理他了。



■嘩!連人帶波飛出場外,勁!!

在球隊之中,只一個監督 的,不過其實這監督只是在比賽 之時才起作用的・反而・在練習 之中的「教練」(コーチ)才是比 較重要的,因為球員的鍛練成果 和他們有莫大關係,而教練亦有 分為「野手教練」和「投手教 練」,相信不用介紹大家也會明 白他們不同的工作範圍,每個不 同的教練也有不同的訓練方法, 所以調校出來的人也會有所不 同,當然,每個人的酬金也有不 同(看來金錢才是選擇人的重要 因素,因為破產了便甚麼也不重 要了),在選擇時也要等別心。

至於「國內偵探」(國內スカ ウト)和「海外偵探」(海外スカ ウト) 便是專門為球隊四處找尋



■大家希望自己的監督是個怎樣的人呢?

人材的專家,他們會因應玩者下 達的指令而為球會尋得最適當的 人選,這便是球隊增加兵源的其 中一個主要方法。

而球隊的「靈魂人物」便是 監督了,這個人物是球隊興亡的 核心人物・因為所有球賽的勝負 全部掌握在他手上,而進行球賽 之時,他便是唯一可以給球員指 示的人,所以球場上的一切,他 一定要分柝得非常清楚,否則球 隊便一定會慘敗而回。而敗陣的 結局便只有一個——便是球隊的 支持者減少,這樣會使球會的壽 命大大縮短,而且,如果在每季 賽事之中不能有20場或以上的 勝利,遊戲便會以「GAME OVER」作為結局!



■看!球響後大家便會知道是賺或貶



# 怎樣做才能使球隊邁向勝利?

球賽進行的方式其實是千篇 一律,唯一不同的是玩者可以以 監督的身份作出指示,這種玩法 是最安全的,因為玩者可以一面 看着賽事的發展,一面作出最適 當的判斷,玩者亦可以在一些球 員的狀態低下之時將他調出,真



■大家喜歡自己落場比賽嗎?

是非常的有效,不過,這種做法有一個非常大的問題,便是太花時間了,如果無場球賽也花這麼多時間的話,相信要完成30年,真是要數個月呢!反之,如果玩者常常不落場的話,可以肯定説一句,球隊一定輸得非常慘烈!



■小心選擇適當的指令啊!

# 球員重要・錢更重要!

其以上大部份也是要為球員 着想,不過亦要為球會的經濟着 想的,因為如果沒有錢的話,球 會便會倒弊,所以在遊戲中除了 是勝之外,金錢亦非常重要!遊 戲中有很多賺錢的機會,例如是 FAN CLUB的設立,會員越多,



■球會冇哂錢,當然要「執笠」。

睇波的人也越多,而每個月也可以招收新會員,真是一筆可觀的收入呢!另一方面,由於監督和教練的薪金便非常厲害,所以玩者應盡快開發一些商品出來,而且更加要將太貴的監督換掉,這才是節約的方法。



■招収FAN CLUB會員是賺錢重點。

## 球會秘書 DATA 表

44.0	NOT THE	Litery July	ケールへ	ULUAL COLHO	eta IIII		CEO TOS
姓名	類型	出身地	年齡	出生日期	血型	身高(cm)	興趣
相川 早織	清純派	山形	22	3月5日	Α	154	編織
綾小路 志乃	清純派	京都	28	6月6日	AB	154	茶道
井上 明日香	少女	東京	18	1月16日	Α	172	溜冰
大城 聡美	少女	沖繩	19	12月26日	AB	160	潛水
太田まゆみ	女王	靜岡	27	3月6日	0	160	卡拉 OK
大野 夏子	一般	東京	23	8月2日	Α	159	爬山
岡田 亞紀	女王	北海道	25	9月20日	Α	165	釣魚
加藤 美奈	一般	愛知	25	6月14日	0	165	網球
狩谷まどか	少女	秋田	19	2月28日	Α	148	花道
岸川 菜穗子	清純派	福岡	26	10月10日	0	171	滑雪板
喜多村 祐子	女王	大阪	23	7月17日	Α	173	INTERNET
栗田厚子	一般	石川	21	5月1日	В	156	和歌
齋藤 葉子	女王	島根	24	1月25日	В	161	打鼓
桜井 瑞穗	清純派	多三重	25	4月2日	0	169	觀賞職業摔角
佐々木 和美	一般	宮城	22	12月12日	В	160	看電影
須貝 真喜子	清純派	岐阜	26	11月2日	Α	152	購物
瀬川 彩子	一般	埼玉	24	5月20日	В	165	電子琴
関口のぞみ	少女	兵庫	21	8月15日	В	176	長曲棍球
名倉さやか	少女	鹿兒島	20	4月21日	В	167	水上滑艇
萩原 奈緒	女王	山口	22	11月9日	Α	152	星期日做地盤散工
早田 香澄	女王	千葉	23	6月2日	0	165	競馬
藤井 桜	少女	大阪	23	7月11日	Α	158	影相機
牧原 涼子	少女	高知	20	5月31日	Α	164	滑翔降傘
松田 遙	少女	岡山	24	1月4日	AB	166	追縱偶像
村崎かえで	一般	埼玉	24	10月30日	В	158	鋼琴
山中 有香	清純派	廣島	25	11月13日	AB	161	陶藝
ジュリア・サンダース	女王	美國	27	6月18日	0	180	救生遊戲
マリア・サンチェス	一般	多明尼加	21	8月3日	В	183	壘球
楊桂花	清純派	台灣	25	12月15日	AB	167	飲茶

# 創造職業球會轉移之秘書DATA

姓名	類型	出身地	年齢	出生日期	血型	身高	興趣
立花 惠美	清純派	神奈川	24	7月7日	0	164	烹飪
竹中 美保	一般	長崎	22	12月23日	В	161	滑雪
マチルダ・トレイシー	女王	西班牙	26	4月24日	Α	173	跳傘

# 基本球隊成員能力值表



SWALLOWS (ヤクルトスワローズ)

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手				游擊手	左外野	中外野	右外野	C L
古田 敦也	В	Α	右	Α	С	В	Α	В	В	右	Α	Ε	Е	E	Е	E	E	E	S
カツノリ	С	С	右	E	D	С	С	С	D	右	С	D	E	E	E	E	느	E	C
小早川 毅彦	C	С	左	C	С	С	В	C	C	石	E	С	E	D	C	E	E	E	Ę
辻 發彥	C	В	右	В	E	С	В	В	Α	右	E	С	Α	В	В	D	U	D	E
池山 隆寬	В	В	右	C	В	С	В	В	D	右	E	C	В	В	В	D	D	D	E
馬場 敏史	В	С	右	С	С	C	C	C	В	右	E	В	В	В	В	D	D	D	E
土橋 勝征	В	С	右	С	C	В	С	C	В	右	E	С	В	В	В	D	D	D	E
飯田 哲也	В	В	右	В	D	В	В	B	A	右	D	D	D	D	D	Α	Α	Α	E
真中滿	C	С	左	С	С	С	C	C.	A	左	E	Ε	E	E	E	С	С	С	Ε
度會 博文	В	D	右	С	D	D	C	C	C	右	E	D	С	В	С	E	E	E	E
稲葉 篤紀	В	С	左	С	В	В	C	С	В	左	E	E	E	E	E	В	В	В	E
岩村 門憲	С	С	左	С	D	D	C	C	C	右	E	C	С	С	С	E	E	E	E
ホーシー	В	В	兩	В	Α	С	В	В	D	右	С	E	E	E	E	E	С	С	С

BAYSYARS (横浜ベイスターズ)

姓 名	體力	人氣	打席	巧 打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手				游擊手	左外野	中外野	右外野	C
谷繁 元信 秋元 宏作	ВС	C	右右右	D D	C	C	C	C	C	右右右	ВС	E	E	E	E	E	E	E E D	A C
駒田 德廣 進藤 達哉 中根 仁	B B B	B C C	左右右右	B C	C	B	B	B B	C B D	左右右	E	B C E	B E	B	B E	D D C	D	D	E
石井 琢朗 鈴木 尚典	B	B B	左左	A	D B E	C	В	A B C	B	右右右右	E	D C	B E C	B E C	B E C	C	C	D C	E E
川端 一彰 井上 純 新井 潔	B C B	C	左兩	C	D	C	В	В	D	左右	E	E	E	E B	E B	C	C	C	E
佐伯 貴弘 畠山 準 ローズ R	B A	B C	左右右右	C C A	C C B	C D	B B	CCC	C C A	左右右	E	D C	E	E E C	E E C	C	CCE	C	E E E

CARP (広島東洋カープ)

姓 名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手		######################################		游擊手	左外野	中外野	右外野	C L
瀬戶 輝信	В	С	右	D	D	С	D	С	С	右	В	E	E	E	Е	E	E	E	C
西山秀二	В	С	左左	В	D	C	C	C	В	右右	В	D	E	E	D C	D	D	D	B
高信二正田 耕三	B	C	本	С	D	A	C	В	A	右右	Ē	C	В	В	В	C	C	Č	E
浅井 樹	C	В	左	C	C	C	A	C	В	左	Ē	C	E	D	E	Č	C	Č	E
江藤智	В	A	右	В	A	D	В	C	C	右	E	D	С	В	С	D	D	D	Е
野村 謙二郎	В	В	左	В	С	С	В	В	Α	右	E	D	В	В	В	D	D	D	E
金本 知憲	В	В	左	В	Α	D	C	В	С	右	E	E	E	E	E	С	C	C	E
前田 智德	В	В	左	В	С	D	В	C	A	右	E	D	E	D	E	В	В	В	E
町田公二郎	В	С	右	С	С	С	В	C	D	右	E	D	C	D	E	С	C	C	E
緒方 孝市	В	С	右	В	C	В	C	A	В.	石	E	D	E	D	E	C	C	C	E
木村 拓也	В	С	右	С	D	С	C	В	E	石	E	D	느	E	E	<u>C</u>	<u> </u>	C	E
苫篠 賢治	В	С	网	С	D	C	C	В	D	石	E	U	В	В	В	C	C	C	E

TIGERS (阪神タイガース)

HOLINO (	以十		13	<u> </u>	_														
姓 名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	<b>里</b>			游擊手	左外野	中外野	右外野	C L
矢野 輝弘 大豊 泰昭	C B	C B	右左	C	СВ	C	C	C E	C	右左	В	E C	E C	E C	EC	D E	D E	D E	B E B
山田 勝彦 定詰 雅彦 八木 裕	B B C	C C B	右右右右	D C	D D C	000	C	C	D	石石石	B	E E C	E D	D D	E	E	E C	E C	A
平塚 克洋和田 豊星野 修	B B C	C B C	右右左	B B C	C E D	A C	B B	D B C	B A C	右右右右	E	C	B C	CCC	D B C	D E D	D E D	D E D	E
平尾 博司 今岡 誠	C	CCC	右右	D C	C	C	C	C B	C	右右	E	D C	C	C	C	D E	D E	D	Ē E
新庄 剛志 桧山 進次郎 パウエル	B B A	A B B	右左右	D D B	B C	C D	A C B	C	D C	右右右右	E	C D E	D E E	C D E	D E E	B C	B C	B	E



## **GIANTAS**(読売ジャイアンツ)

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手		<u></u>	=	游擊手	左外野	中外野	右外野	C
村田真一	В	С	右	С	С	D	С	С	D	右	В	D	Е	Е	Е	Е	Е	E	Α
斉藤 宜之	С	С	左	D	E	D	С	C	P	右	E	E	E	E	E	С	С	С	E
柳田 裕一	С	С	右	D	D	D	C	CT	D	石	С	Е	E	D	E	E	E	E	`B
清原 和博	В	Α	右	C	Α	E	A	C	D	右	E	С	D	С	D	D	D	D	E
仁志 敏久	В	В	右	С	С	В	В	В	В	右	E	С	В	В	В	С	С	С	E
石井 浩郎	В	В	右	В	В	Ε	A	C	В	右,	E	С	C	С	D	D	D	D	E
後藤 孝志	С	С	左	С	С	D	C	C	В	右	E	D	D	С	D	С	С	С	Ε
川相昌弘	В	С	右	В	D	Α	В	C	A	右	E	С	В	В	Α	D	D	D	E
元木 大介	В	С	右	D	С	В	C	В	С	右	E	С	В	В	В	D	D	D	E
高橋 由伸	В	В	左	C	С	D	В	B	C	右	E	E	E	E	E	В	В	В	E
清水 隆行	В	С	左	В	С	D	A	В	В	右	E	D	E	D	E	В	В	В	E
松井 秀喜	Α	Α	左	В	Α	D	В	В	В	右	E	С	E	С	E	С	С	С	E
廣沢 克	В	С	右	В	В	D	С	С	D	右	E	E	E	E	E	С	С	С	E

## DRAGONS (中日ドラゴンズ)

姓 名	體力	人氣	打席	巧 打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	<u>-</u>		Manufacture.	游擊手	左外野	中外野	右外野	C
中村 武志 立浪 和義	ВВ	C B	右左	СВ	C	D	ВВ	СВ	C	右右	В	E C	E	E A	E A	E D	E	E D	B
愛甲 猛 荒木 雅博	C	C	左右	C	D C	D E	B	D D	C	左右	E	C	D	D C	D C	E E	E	E	E
彥野 利勝 山崎 武司	B B	C	右右右	C	C B	C D	ВВ	C	C	右右	E	E C	E	E E	D D	C	C	C	E
益田 大介音 重鎮	B C	C	左左	C	E C	B D	C	ВВ	D B	右左	E	D	E	D D	D	C	C	C C	E
井上 一樹 關川 浩一	B B	C	左左	D B	D D	C	C D	В	D	左右	E	E	E	E	D	B C	B C	B C	E C
久慈 照嘉 ゴメス	C B	C	左右	C	E A	B	D B	В	СВ	右右	E	C	В	B C	ВС	E	E	E	E
李鍾範	В	В	右	В	В	С	В	A	В	右	E	В	В	В	В	E	E	E	E

## LIONS (西武ライオンズ)

姓 名	體力	人氣	打席	巧 打	長打	小技	機會率	走力	選球廳	利腕	捕手		二	ACCUPATION OF THE PARTY OF THE	游擊手	左外野	中外野	右外野	C
伊東 勤	В	В	右	В	С	В	В	В	В	右	Α	E	D	E	Е	E	Ε	Ε	А
高木 大成	В	В	左	В	D	C	В	A	В	右	C	С	D	С	D	E	E	E	Α
田辺德雄	С	С	右	С	С	С	В	C	В	右	E	С	В	В	В	D	D	D	E
鈴木 健	В	В	左	В	В	D	Α	D	B	右	E	С	C	С	D	D	D	D	E
高木 浩之	В	С	左	D	E	С	С	В	Α	右	E	D	В	В	В	D	D	D	E
松井 稼頭央	В	Α	兩	В	D	С	В	A	В	右	E	С	В	В	Α	D	D	D	E
垣内 哲也	. В	С	右	D	В	D	D	В	E	右	D	D	E	E	E	В	В	В	E
原井 和也	В	С	右	D	D	С	C	В	D	右	E	С	С	С	С	E	E	E	E
大友 進	В	С	左	В	D	В	С	A	В	右	E	D	D	D	D	В	В	В	E
佐々木 誠	В	С	左	В	C	C	C	В	C	左	E	D	E	D	E	В	В	В	Ē
大塚 光二	С	С	左	С	С	D	С	В	C	右	E	E	E	E	E	С	С	С	E
前原 博之	В	С	右	С	D	D	В	C	D	右	E	С	В	С	С	D	D	D	E
マルティネス	Α	Α	右	В	Α	D	Α	С	D	右	E	С	D	D	E	E	E	E	E

# BUFFALOES (近鉄バファローズ)

DOITHE		M. Marine M.	7 (		-			_											
<b>姓</b> 名	體力	人氣	打席	巧 打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	<u> </u>		=	游擊手	左外野	中外野	右外野	C
古久保 健二 的山 哲也	B B	C	右右右	D D	D D	ВВ	C	D	D	右右	A B	E E	E	D E	E	E	E	E	B B
水口 栄二中村 紀洋	B B	C B	右右	ВС	D B	ВС	D B	В	B	右右	E	C	В	C	C	D E	D E	D E	E E
勝呂 壽統 武藤 孝司	B C	C	右左	C B	D E	B B	C	B	D B	右右	E	C	B	B C	B B	E D	E D	E D	E E
鈴木 貴久 藤立 次郎	B B	C	右右	C D	C	C	C	C	C	右右	E	E	E	E	E	C	C	C C	E E
山本 和範 安部 理	C B	B C	左左	СВ	C	C	B	E D	ВС	左左	E	D D	E	E	Ē	C C	C	C	E
大村 直之 クラーク	C B	C	左右	C A	D B	C	C B	B D	В	左右	E	D C	E D	D C	D E	B E	B E	B E	E
ローズ	В	С	左	Α	В	E	В	В	C	左	D	D	Е	D	E	В	В	В	E



## BLUEWARE (オリックスブルーウェーブ)

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手		=	=	游擊手	左外野	中外野	右外野	CL
高田 誠	В	С	左	D	Е	С	С	D	E	右	В	E	E	Е	E	E	E	E	В
藤井 康雄	В	В	左	С	С	E	В	C	C	石	E	С	E	E	E	С	С	С	E
高橋智	С	С	右	С	C	D	С	D	C	右	E	С	E	E	E	С	С	С	·E
小川 博文	В	C	右	В	С	В	В	D	В	右	E	С	В	В	В	D	D	D	E
大島公一	В	С	兩	D	D	Α	В	В	В	右	E	С	В	В	В	E	E	E	E
佐竹 学	C	С	右	D	C	С	C	В	D	右	E	D	С	С	С	E	E	E	E
塩崎 真	В	С	右	D	D	С	С	С	D	右	E	С	С	С	В	D	D	D	E
田口壯	В	В	右	В	D	В	С	В	В	右	E	D	D	D	D	В	В	В	E
谷佳知	В	C	右	С	D	C	В	В	C	右	E	D	D	D	D	В	В	В	E
イシロー	В	S	左	Α	С	D	A	A	A	石	E	D	D	D	D	Α	Α	Α	E
杉本 尚文	С	C	右	D	D	С	C	E	D	右	C	D	E	E	D	E	E	E	С
ボニチ	В	С	右	В	С	E	В	C	В	石	E	С	С	С	D	E	E	E	E
ドネルス	В	С	左	В	В	E	В	E	D	右	E	C	С	С	C	D	D	D	E

## FIGHTERS (日本ハムファイターズ)

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會解	走力	選球眼	利腕	捕手	<u> </u>		=	游擊手	左外野	中外野	右外野	C
小笠原 道大 田口 昌德 落合 博滿	C B C	C C A	左右右	D D B	D C C	C D	000	B E D	E E	右右右右	B B	D E C	CDD	D E D	D E D	E E	E E	E E	B A E
片岡 篤史 広瀬 哲郎	B B	C B	左右	B C	B D	C B C	D B	C	B B	右右	E	CCC	C B B	B B	D B	E	E E D	E	E
金子 誠 B 田中 幸雄 中村 豊	C B B	В В С	石石石	CCC	A B C	C	B B C	B C C	B B	石石石	E	D D	C E	B B D	B E	C B	C B	C B	E
井出 竜也 上田 佳範 西浦 克拓	B B C	CCC	右左右	B B D	D C	B B D	B C C	A C	0	右右右右	шш	E D C	E C	D C	E C	B B E	B B E	B B E	E
ウィルソン ブルックス	В	C	左右	C	A C	E	C B	C	D B	左右	E	D C	E	D E	E	C	CC	C	E

## HAWKS (福岡ダイエーホークス)

姓名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手	-		=	游擊手	左外野	中外野	右外野	C
城島 健司	В	В	右	В	С	С	В	С	В	右	В	E	D	E	Ε	E	E	E	В
吉永 幸一郎	В	С	左	В	Α	D	В	D	В	右	C	С	E	E	E	Ε	E	E	В
湯上谷 志	В	С	右	С	D	В	C	C	В	右	E	С	В	В	В	D	D	D	E
井口 忠仁	В	В	右	С	С	C	C	В	C	右	E	D	В	В	Α	D	D	D	E
松中 信彥	С	С	左	D	D	C	C	C	C	左	E	В	С	С	D	E	E	E	E
柳・ミ聖人	С	С	右	D	D	С	C	C	В	右	. E	С	С	В	В	D	D	D	E
浜名 干広	C	C	左	С	D	В	C	A	B	右	E	D	В	В	В	D	D	D	E
村松 有人	В	В	左	C	D	В	В	A	В	左	E	D	Е	D	E	В	В	В	E
秋山 幸二	В	В	右	С	С	C	C	В	D	石	E	С	С	C	D	Α	Α	Α	E
柴原 洋	С	С	左	D	C	C	C	В	C	左	E	E	E	E	E	С	С	C	E
若井 基安	В	C	左	С	E	С	C	D	A	右	E	С	C	С	С	E	E	E	E
大道 典良	В	C	右	В	D	С	C	D	В	石	E	E	E	E	E	С	С	С	E
ロペス	Α	С	右	Α	Α	D	В	C	Α	右	E	С	С	С	C	D	D	D	E

# MARINES (千葉ロッテマリーンズ)

姓 名	體力	人氣	打席	巧打	長打	小技	機會率	走力	選球眼	利腕	捕手			-	游擊手	左外野	中外野	右外野	C
樋口一紀	С	С	左	D	Е	В	С	В	В	右	E	С	С	С	С	E	E	E	E
清水 將海	С	Ç	右	С	D	С	C	C	D	右	В	Ē	E	E	E	E	E	E	В
吉鶴 憲治	С	С	右	D	D	С	C	C	D	右	В	E	E	E	E	E	E	E	В
福浦 和也	С	С	左	D	С	С	C	В	C	左	E	В	С	С	D	D	D	D	E
堀 幸一	В	В	右	В	С	С	B	В	A	右。	o# <b>E</b>	С	В	С	С	D	D	D	E
初芝 清	В	С	右	В	В	D	В	C	В	右	D	С	С	С	E	E	E	E	E
小坂 誠	В	В	左	В	D	В	В	Α	. A	右	E	С	В	. C	В	D	D	D	E
諸積 兼司	В	С	左	В	D	С	В	A	C	右	Œ	D	E	D	E	В	В	В	E
立川 隆史	С	С	右	D	D	С	В	В	D	石	E	E	E	E	E	С	С	С	E
平井 光親	C	С	左	С	С	C	В	С	В	左	E	D	D	D	D	В	В	В	E
山下 德人	В	С	左	D	С	D	C	C	C	右	E	D	E	D	E	В	В	В	E
大村 巖	В	С	右	С	В	D	В	C	В	右	E	E	E	E	D	В	В	В	E
キャリオン	В	С	右	В	С	E	С	С	В	左	E	E	E	E	E	С	С	С	E

# 放翔於黃沙萬里與託託碧海之中! **1文 BA**(不是介紹!)最終回 新河河流域的流河域

# AZEL-PANZER DRAGOON RPG-

# 通聞烏魯邊斯

財於實殊的幫助心表感激,而實殊覺得只不過是舉手之勞,之後艾傑就可以向賣妹處得到了一些有關古利明以及帝國軍的消息。當艾傑離開營地時,卻發現自己忘了找派艾多所需的零件,正在困擾之際,實殊將在船上拿到的シツブバーシ交給艾傑,令艾傑可以返回佐亞之街。將零件交給派艾多時,發覺他根本就不是需要甚麼零件,相反地對於艾傑怎能取得零件更有興趣,因為他知道艾傑是露飛龍才能去到基可魯基烏斯













於是就強担又傑給他看看飛龍。雖然表面是為了學術研究,但其實是為了學術研究,但其實是為了滿足自己的慾望,艾傑亦只 答應。不過對於艾傑的要求,派艾 多就完全忘記,艾傑再三表明來 意,於是他便開始講出有關塔的資 料。塔的位置是在佐亞之街的東北





MEM

製造商:SEGA 容量:CD-ROM×4 發售日:1998年1月29

售價:6800日團

COPON

面,穿越了湖後就可以見到,而詳細的情況就用機器來表示,但在畫面途中卻發現了少女的飛龍。雖然派艾多不斷警告艾傑,內暴可能全是攻性生物,但艾傑仍然決定要去湖一次,於是派艾多叫艾傑如果有甚麼要求,可以在中午的時間來找他。

整備一切後便出發去烏魯 南部水沒遺跡群(圖1),在裏面會發現一些暫時未能開啟的道具,而調查◆1和◆2那裏的機械會發出關於開啟機器方法的訊息。調查◆3那條大魚,它會將阻擋촉入口的石柱摧毀,而調查◆4可以將通道移動,移動三次後就可以將通道連接。進入遺跡通道內部(圖2),發現有些通道未能適過。另外亦可以在此記錄。





(圖1)烏魯

所得**通** ブルーマナ×1 チップ×4 レッドクラス×2 レッドマナ×2

ロユニット05×1

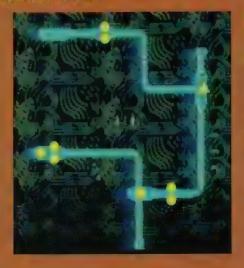
## 南部水沒遺跡群





## (個名) 陽衡 國路延延內部

得過類



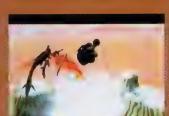
經出口到達了北奧部(圖3),即時會遇上古利明的驅逐艦,它會使 重新復活,而剛才的機械其實是守護看這裏的 意成為攻性生物的食物,之後便乘着飛船逃走, 徒勞無功。於是艾傑就要面對這合體了的攻性生 來集中攻擊它的左右舷,富擊毀它的船舷後,它就

















會作出分離,這時就可以向它後方的位置集中攻擊,另外它的分體會作 上 中攻擊不久就能將它擊倒。

### (圖3) 北奥部

所得道果 スドップクリア×1 リューヴチップ×1

スタンクリア×1 ツァオチップ×1



# 與神秘少女的奇遇

由於見遺跡還未有太大的變化,艾傑便決定前**上。上上** 2000 它開動後就可以完全通過所有的遺跡過瘟,然後可以前去北奥部。到達

北奥部時已經是晚上、調査◆3會發現最後的機器鎖匙,利用它可以開勤 最後位於中間的遺跡,就在艾傑進人 遠跡的一刹那間,少女及她的飛龍 (アイルムドラゴン)從次空間出現,而且還不停地向艾傑攻擊,於是 戰鬥在所難免。今次アイルム的體型 サト次軍与太,除了有一對与太的報



(あめ最い連挙の所まで行ってみよう)













**第一日第一子四個科技科(本書刊版本的保護(中国集)等以外の開入** 可以防御任何攻撃。所以就要盡早將它們消滅・而アイルム的弱點雖然 三月月 的复数使用地震使用来产品中国 化双环基化的位式 电放车 THE BUILDING CONTRACTOR NYTHER DESIGNATION OF THE PROPERTY OF THE PROP 雙雙隨進黑之遺跡。

在黑之遗跡的內部,艾傑醒來發現了很多細小的生物,正想攻擊它 們之際、突然一把女聲叫艾傑停手,原來攻擊它們的話,反而會引來大 批生物的攻擊。當大批生物離開後,艾傑抱着戰戰兢兢的心情,利用照 件壓着。此時少女希望艾傑能夠幫手,而且這裏的攻性生物是擁有估計 不到的力量,所以單算一人之力是無可能離開。三思之下艾傑提出暫時 飛船、只需按掣就能將它移開、而少女亦跳上船上開動戰鬥系統、同時 她要求艾傑對付所有接近的生物,自己則負責控制。









到達地下1階(圖4),少女表示在地下大堂有升降機可以離開還 B PYTHINGS I ANNUAL LEVINGER MARKET B. CHINDSHIPSHIP OF THE PROPERTY OF 遇到一些大洞穴,進入後會落到地下3階 東的不同位置,在◆3會發現 TO BOOK TO THE OWNER OF THE PARTY OF THE PARTY. 驗品,其實龍和攻性生物都是由人所製造的,而且在這裏可以找到機關 關,開動後就能將2階的洞口注滿

升降機還未能開動,為了要找開動升 地下3階 西的入口 在◆4可找到3 號閘門的開闢擊。通過地下3階來到 地下4階時 要注意這裏有很多的分





こいつうみんな、死んでものか?









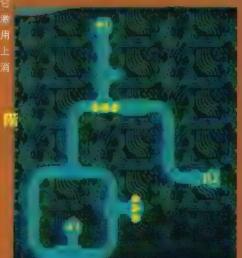


支路,所以要小心迷路,來到◆5可以取得大堂入口的鎖匙(ドームゲー 卜十一), 艾傑興奮地說着可以回到地面, 一方面卻擔心飛籠的安危, 少 女認為以龍的力量,它們應該回復體力,其實少女心裏亦非常擔心自己 AND DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF THE PARTY 的心情,正想從地下大堂離開時,就遇到タム・ルッサ田&タム・プ 口,基本上艾傑是不能向上面的主體攻擊,所以就要利用下面的生物,

百先用機構攻擊令 們硬直 然後再用激 光向它們攻擊,利用 面的主體攻擊,不消



所標遊費





地下3階 世

地下3州 栗



电下大型



**2**745





# 舊世紀機械·米露加化

雖然已經將它擊倒,但其中一隻生物逃掉,艾傑正想追它時,少女就認為還是快些找出口離開為佳。艾傑追問少女為何有這樣的生物存在,她解釋因為古利明的艦隊在此處攻擊生物,所以令生物憤怒而變成變異極形攻性生物。之後利用鎖匙開啟了通往升降機的入口,當前往升降機的同時,那隻逃走了的生物正準備向艾傑攻擊,形勢非常危急,不過他們最終亦平安進入升降機。由於那攻性生物道理上是不會離開遺跡,所以現在應該十分安全,於是艾傑亦放鬆心情,並且請教少女的名字,那少女叫做雅些霧(アセル),已經沉睡了數千年,因此擁有和別人









傳塔的力量而殺害自己同伴。不過雅些露表示怎樣也不能向今自己復活的恩人攻擊,於是艾傑只好講出最初是自己首先在發掘所發現雅些露,不過卻被古利明襲擊。當雅些露了解事實的真相時,她向艾傑道歉,並 說出艾傑其實是擁有別人沒有的能力,所以才能夠操縱傳說中的飛龍。

這時升降機發生劇烈的震動,原來剛剛那隻生物仍然窮追不捨,還 救了他們,由於有了龍的力量,艾傑可以向攻性生物作出反擊了。此怪



在宣言的地方解除他,但在提供支持又使于非可用自然有小位果实

傑仍然阻礙古利明的話,下次見面的時候仍會將艾傑殺死。而艾傑就在附近紮營過夜,在營地遇見派艾多,雖然艾傑理怨派艾多根本就找不到塔,但派艾多只腦看觀看飛龍。而艾傑亦將自己的經歷講出來,派艾多解釋塔附近經常出現濃霧,因此根本無法看,而濃霧是由一個叫米霧加化(メ







ル = カヴァ) 的舊世紀防御裝置所產生而成的,目的是要阻止敵人的進攻,但只要將這裝置破壞就能見到塔,但位置就要在神聖區打聽。臨走 理由拒絕他,而派艾多亦沒有繼續遍問下去。

# 派曼與司祭間的鬥爭

到達佐亞之街,即時見到帝國軍的士兵,於是艾傑連忙找處地方躲避,從他們口中知道作戰正順利進行中,而空中出現了很多帝國軍的戰鬥機,軍官對於他們的行為表示極之不滿,帝國軍離開後已經是黃昏時段,所以只好等待到翌日的來臨。翌日向前面的男子談話,他奉了派曼(バイマン)之命將神聖區的通行證(バス)交給艾傑,派曼其實是神聖區地位僅次於司祭的人,而且還是派艾多的父親,但何解通行證交給艾傑就不太清楚,只知道派曼希望艾傑到他家一趟,他的家位置在穿過教會









右面小路後右手面的屋,而門外有兩條藍色石柱的則是教會。在教會內會遇到司祭戴蒙(少七次)。他認為獨人是不應該進入教會,更何況是派曼的人。他命令艾傑快些離開。於是艾傑就前往找派曼,途中會遇到一位小孩。 談話後跟他到小塔前,調查小塔



房間會遇到派艾多,經介紹下和派曼會面。他開門見山地對艾傑說,帝國軍現在想將整個佐亞佔領,如不服從他們的話就會強行進入,而評議會司察的意向是向帝國軍降服,但派曼覺得無論怎樣也不能降服。因此希望得到艾傑的飛龍翼手,他更以舊世紀的還產作條件,如果艾傑能夠幫他對抗帝國軍,就將神聖區內的變產交給艾傑。艾傑答應了派曼的要求,令他極之高興,還代替全村的人多謝他。跟着他表示在烏露的西北面有帝國軍的蹤影,建議艾傑在早上才出發,最後給了1500元作報酬。此外若和門前的小孩談話三次,同樣可以得到猶具。



乘飛龍到達了帝國軍空中艦隊駐屯地(圖5),在這裏有幾件值得留 意的事。首先所有的道具全藏在白色帳篷之下。但千萬不要將帳篷破 場。否則所有的適具便會跌落海上,另外千萬不要被射燈照中·否則便 會遇到戰鬥。途中如果接近中間圍着的地區就會遇到移動炮台,只要一 方面回避砲台・一方面向它攻撃即可。在◆1中會發現空中城砦艦プリト



· 此艦雖然只是試驗階段 · 但 威力非常驚人。它的炸裂彈可扣 多達400(防御型),只要集中攻 擊它下面的推進器就能令它下 降。不過這時它會改用主確攻 擊,由於主砲攻擊是無法回避 而且可以扣達550HP, 所以只有 経費の増生工作的用の口をごり 更购取证





7分鐘後向佐亞攻擊。於是艾傑只好在7分鐘內將武器完全毀滅。在初期 的情況下可以先將兩旁的推進器破壞,之後就可以集中攻擊主體,當它 會防御任何攻擊,直至那部份停下來為止,而發支飛彈都可以防御機槍 **收收集,但以需要支票型面标用用用用用。 医红色纤维性抗发力量** HUMBERNARADA ABBBIDERENDARASE

机用收益之间 有抗食性的现代形式多 特别科夫斯斯特别的特别 留,進入教會後發現派曼和司祭正在討論投降的看法,當艾傑向派曼報 議。如果傳說的龍來守護佐亞的話,那麼便要改由派曼來做司祭,現在 ZNAVALO COMBA DO PARKUNTUM PARCO 曼,而司祭亦無奈地答應。至於欞產的事,經過明日的評議會就可以給 艾傑香個夠,艾傑只好四處閒遊、去到找派曼門前的小孩談話又可以得

## (圖5)帝國軍空中艦隊駐屯地







到舊世紀音樂盒,然後進入派曼屋內找他、由於他正準備明日的評議 會,所以給了500元打發艾傑雕開。之後艾傑前去找派艾多,他將一封 信交給艾傑、但發信人是誰就全不知情,只知適他外貌很像獵人。而信 的內容就是要艾傑今晚來這裏一會。

到了晚上艾傑依照信的指示來到飛行艇處,怎知道眼前所見到的 人,原來就是自己一直追蹤的古利明。富然艾傑不會放過殺他的大好機 會,正想開槍時卻被偷襲失手。古利明表示希望可以借艾傑以及飛龍的 力量,繼續去守護着這個將被消滅的世界,而重要關鍵是在雅些露身 上。此時札斯特巴出現向艾傑攻擊·並且將古利明帶走·之後派艾多出





# おい! 大丈夫か!?



# 「誰之火」的真面目

空中城砦艦被擊倒後,基地就 會轉為第二種營戒·將中間包圍香的 部份擴大至全個地圖,所以已經沒有 cal restriction to the set one of the set PROTECTION BETWEEN Due -- Resetto-Terre





現並講了很多「馬後砲」的話,對於這些話可以不理。翌日早上艾傑前往找派曼,他終於批準艾傑去看教會的遺產「護之火」,並將教會的鎖匙(テンブルキー)交給艾傑。來到了護之火前,原來它是舊世紀的機械,不過中午時是不會活動的,於是又要等到黃昏再來。當黃昏來調查這舊世紀機械時,腦內出現了一隻巨大物件的影像,原來這就是米露加化,位置在佐亞以北95萬里外,而且正在移動,此時終於見到舊世紀的塔。派艾多見教會發出強光便前往一看,但到達時只見艾傑被強光包圖,並且倒在地上,但艾傑所見的幻象卻沒有見到。翌日艾傑去找派艾多,他會將自己所有關於米露加化的資料(パエットノート)給艾傑,之後艾傑便出發前往米露加化。

# 突入「朱露加化」

ヴェロクス・在它後方的弱點位置攻擊是最好的方法,不過它會作出回避動作,所以只能以機槍攻擊。之後的フォス&ウンブラ,只可以在側面向它攻擊,其他的敵人就不難對付。進入米露加化,它雖然巨大,但 基本對付的方法是四處破壞和前進,中途會遇到バリスタ自律管制室, 對付方法是在安全位置儲足三條攻擊棒,之後向着中間的弱點進行強 襲,但要小心它的米粒子激光,它能扣500HP。另外在米露加化中心爐 時,首先要將旁邊6塊板降下,之後才向中心攻擊,這時再利用板做掩 護、向中心點攻擊即可。來到米露加化的頂部,只要不停攻擊兩旁的物









離開的同時就再次遇上雅些露和她的飛龍,由於艾傑正在阻礙古利明的計劃,她又要與艾傑對敵。今次的アイルム比上次更巨大,遷擁有極長但首先仍然要將它們擊倒,而アイルム的弱點就在尾部,擊倒方法類似上次的戰鬥。

今次終於可以將アイルム徹底擊倒,而飛龍亦取得四段變形,不過因為アイルム被擊倒,所以雅些露隨即鹽下,艾傑連忙將她接往,並準備返回佐亞之街。此時天空中出現了帝國軍的最強旗艦,並且在一瞬間將整個佐亞之街消滅,艾傑只好在附近找個地方紮營。第二日艾傑決定出發對抗帝國軍、來到帝國軍空中艦隊的空域,即時受到大批敵人攻擊。將所有懷曬消滅後,終於可以對付旗艦了,它雖然會使用壓制射擊,但基本上用激光攻擊。直至它開始排氣,這時就會出現弱點,集中攻擊應該不難取勝。正以為將旗艦擊倒時,怎知道它完成連接二號引擎,令整隻旗艦回復









正常,並且使用將佐亞消滅的帝皇砲向艾傑攻擊,雖然飛龍張開了嚴強的 防御罩,但仍然受到劇烈的衝擊。此時古利明的艦隊和札斯特巴乘着他的 專用機出現,雖然古利明希望艾傑成為同伴,但札斯特巴卻永遠不會同 意,而且還向艾傑攻擊,於是便和他戰鬥。和他戰鬥只要不進入他的攻擊



# 古利明的理想

由於已經沒有地方可以去,所以便帶着雅些露去找古利明,來到塔後艾傑依古利明的指示將雅些露放入一個傳送器中,並將她送去另一處地方。而眼前亦出現了一塊發光的飛行器,艾傑踏上去後便開始送他到目的地。終於在目的地重遇古利明,而房間內亦出現了很多外面戰鬥的情況,古利明對於帝國軍出動了舊世紀的旗艦表示十分可惜,之後他便











帶艾傑去看另一些東西,並在途中解釋塔在舊世紀時是負責維持世界的 平衡,而他希望能藉著加入帝國軍而停止無謂的戰鬥,並繼續利用舊世 紀的武器來保護着塔。來到雅些露的面前,他繼續講出舊世紀的歷史, 技製造出塔,由於恐怕有人會入侵塔的內部,所以就利用大量的攻性生 物來守護,而雅些露更是塔的重要關鍵,因此帝皇得知這消息後,就千 方百計要奪得她。

CHANGE BEING COMPANIED HORSE AND WAR эн именикальный мизинеффинации CONTRACTOR OF THE STATE OF THE 原諒古利明以往的所作所為。乘升降機到達了塔1階北, 艾傑的目標就是 帝國軍的戰術揚陸母艦バリオー・它的弱點處於前方位置・所以先在安 PROPERTY OF THE DOCK OF STREET AND A 15 TO THE













マストガラ ぬきをかり いしゅうりゅう こんじんこう いりわきけっ ふん AND BOOK SENSEMBRING TO SEE WINDOWS 層,當艾傑火速趕至最下層時,古利明和雅些露經已被帝國軍捉住,而且 BARNARAHAR SAMERTANIAN M 塔的強大的力量時。雅些露終於發揮出塔的力量,令到塔內的攻性生物活 DISCONTRACTOR DRIVE SE DEVALUABLE DE



総貫送艦せよ、艦を放棄する!

擊, 同時古利明叮囑他帶雅 些實際 而自己卻逃不過 被殺的命運。艾傑帶着量了 的雅些霧總算勉強離開。不 過雅些露的力量令到塔內的 攻性生物完全甦醒, 並大量 **地向着帝國軍攻擊**,最後還 **将旗艦佔領。** 

# 种秘的斯卡之里

盤開塔後前往商旅營地,其中某男子替實殊傳話,叫艾傑前往斯卡 重遇置殊,但首先要做的是收容雅些露,之後賈殊就叫艾傑到廣場會 開,雖然給賈殊救了,但被稱為守護地的佐亞就被消毀。接着找到了賈









A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH 的复数形式一定部件,以此的数据不可定义,就是规模是十级某个特殊和企业的企业的企业的企业。 Children to a compression of the computer 去找「絕對之客人」,所以為了保護世界,雅些露的協助是絕對需要,至 於詳細的情況可以去問渣多古(ザドク)・而艾傑亦可以在斯卡之里內自

能夠駕御飛龍,而唯一可以 破壞塔的就是飛龍。所以才 監視着艾傑。不過還需要雅 些露的幫助,因她亦是唯一 可以開啟些斯多那(セスト )之道的人 而些斯多那就



**身体的主要数据 建聚合物的抗聚并基苯对油物抗能力率的共和抗缺**率 時停止。之後在另一個房間內找到雅些露,但情況並不理想,可能因為 RESEARCH THE PARTY OF THE PARTY 實情一次過説出來。此時實殊的部下報告有大量的攻性生物和旗艦正在



接近,於是實殊便前往監視台,而 雅些露想自己靜一靜,還第一次問 發現整隻旗艦已經失去控制,並變 成了不分敵我的殺戮武器。它的流 彈亦擊中了斯卡之里。而賈殊要求 

# 域群上省

# 建锡灵毛拉住

來到佐亞之森(圖6)內會遇到 很多的マサーン,向它作出任何攻擊 都沒有太大的效果,相反它的攻擊卻 令艾傑差點變命,於是只好利用通通 進入佐亞之森的內部(圖7),內裏的 上部份仍然是未能進入,而且是處很 重要的地方,另外在內襲會發現マ サーン的根部,向它攻擊後就能返回







上面對付它了。之後不停地向着北面飛行就可以找失控的旗艦,首輪它 會放出綠色和橙色的生物作攻擊,綠色可以扣700HP,而橙色可令飛龍 中毒。而它的弱點就在沒有放出生物的入口,所以處理方法要先將兩隻生 物擊倒,然後再攻擊它的弱點。第二輪攻擊它會使用星帝砲,只要在它兩 旁就非常安全,當它發射完星帝砲後,就可以利用它補充能源的時間向它 前方的弱點攻擊,應該可以輕鬆取勝,而且更取得第五段進化。

### (156) 休息之意

用問題與

コルトシンード※1



## (圖7) 佐亞之森的內部

所得變異

シェルブレート×1 レッドグラス×2

レンズ×2 ロユニット09×1

ハヌマンテイル×1 こクセルマナ×2 ハヌマンファング×



的關係。所以就再次前去烏魯地下遺跡 在地下大堂中可以找到前去生兩人來到附近紮營,對於自己的行為令又傑擔心,雅些露表示不好意思,之後問她有關塔以及些斯多那的事,但有大部份都未能記起。





#### 生而基本目的的

0ユニッ ネクタール×1



#### 地下?階

所得遊獎

リューヴチップ×3

, <sub>77</sub>



# 其條與雅些釀的決意

展少的報刊力,根本就不能夠和些 多那對抗。而且還要顧及村民的安 ,以只好權格去另一處地方,直 20或30年後,重整戰力後再和些 斯多那對抗。不過艾傑卻認為那些攻 性生物是因為自己及飛龍而來,所以



系統,現在已經不能使用起初的通道,所以只有將各個獨立的防衛系統 逐一解除。在塔12階遇到イヴァス&イヴィア,它的攻擊可扣700HP左 右,只要在安全地方攻擊即可。在塔11階會遇到警報系統,當警報響起 統。來到塔的中間層,眼前的裝置可以改變通道的接口,利用這系統來 以令它獎下而形成入口。之後會遇到口口又,它所使用的極光非常厲 審,可扣達1200HP,不過它有弱點,所以只需張開防御罩,然後向弱 經是最後階段,艾傑不能再折返,雅些露亦多謝艾獎一直以來的支持,





## (圖8) 塔 中央部份



据13階



据12间



## 響は開

听得语题:

B.L. 101



10111



塔10州



189所







用6部

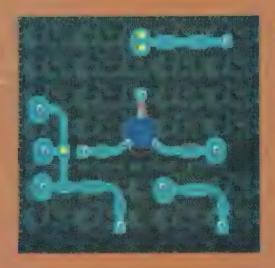




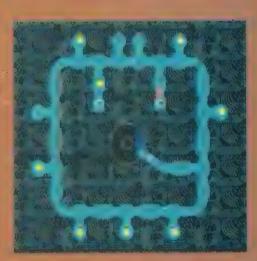


塔4階

福名陽



1<u>5</u> 2 00







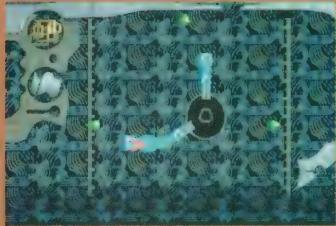








### 婚1期



STMERCES

型・防御型・攻撃型、機動型、心技型。它們的對付方法是首先張開防



REMARKS - THE MITHER STREET - THE STREET - T CONTRACTOR SERVICE CONTRACTOR CON



力 有工力需要的存储单件 医伯特伯氏氏腺管内部丛包 遊風, 蟾時應該差不多集齊 ....









ANTEKRESHTE BESTEUN BEING SEIN E-ANTEKRESHTEN BERTEUN E-ANTERSTEUN BERTEUN E-ANTERSTEUN BERTEUN 



# 最级的胁利。思人的将来

BUTTON TO THE TOTAL OF THE TOTAL CONTRACTOR OF THE TOT 



# ELAND GAGA

**導師:** TAZ

售價:6800日關 SATURN MDM

© TGL 1996, 1998

# STAGE 1 展開旅程

#### STORY

主角雷龍與拉魯夫與自小收養他們的義父巴拉昂,一同到 花都「巴斯」,首次出城的二人十分興奮。原來巴斯將進行人 類和魔族托路古族定期的友好關係會談,若會談順利兩族將繼 續和平共存。當三人出村後立即受到怪物攻擊……









勝利條件: 敵人全滅 **三月出中地**田小小以出版:無

#### **TACTICS**

因為是最初的戰鬥,敵人只有兩種,基本上兩種敵人都不足為患,野犬 的攻擊力不強,而野人的攻擊則較為強點。為安全計,不時要留意HP的狀 況,移動後不要背向敵人,同時亦要習慣撓到敵人的後方攻擊。地圖中其實 有寶物放在地上・日後更不乏貴價品・要習慣在每次戰鬥前完全觀看一次地 圖,並分配同伴前去拿取啊!另外,巴拉昂的武器「長槍」雖然可攻擊四格範 圍,但亦會傷害到同伴,留意不要走進其攻擊範圍。

**ENEMIES** ゴブリン×4 テラードッグ×5

MAP

ITEM ンフトレザー 240G 藥草 藥草

# STAGE2 優雅的挑戰者

#### STORY

在前往「巴斯」的途中,巴拉昂希望順道探訪其親生子卡 斯姆一家,眾人見遇卡斯姆、其妻子羅拉及他們的獨生女卡鈴 後,便繼續行程。

由於巴拉昂是方向白痴,幾經辛苦才走出森林,此時他們 看到一輛失控的馬車掉落山谷,前往救人的三人發現車上的是 「巴斯」的公主花姆和有翼人瑪絲雅。眾人未及聽聞事情因 由,追兵T.T便已出手攻擊…





#### TACTICS

由於花姆命令瑪絲雅回皇宮求援,只有花姆會參加戰鬥。但 身為公主的花姆出乎意料的是棒術高手,而且已經懂得回復魔

# **ENEMIES**

インプ×3 フェアリ×2 ゴブリン×3 テラードッグ×3

法,可説是即時的戰 力。



此戰的位置正處於山腳,敵人中的小惡魔更加擁有飛行能 力・上山戰鬥對我方極之不利・後退迎擊才是上策。消滅了大部 份敵人後,應分配兩個同伴到地圖的兩個下角取寶物。T.T的攻 擊不強,但動作極快,更加往往被他避開,

而他身邊有兩隻小妖精·她們會不斷為T.T回 復,先打倒她們對戰鬥十分有利。

**医副结形 医神经阴茎的 生活** 無料監查器自办政器店、有

ITEM ロングンード 藥草 氣付の藥

ハードレザー 280G 360G

# STAGE3 破局

#### STORY

打敗T.T後瑪絲雅帶同要人亞 維和卡撒前來增援,此人正是兩族 談判中的托路古族代表,而卡撒是



他的心腹助手。眾人回到巴斯後參加了一個盛大的舞會,此時 有人以亞維的名義叫花姆到別處相談要事,但當花姆進入書房 後竟發現亞維已被人殺害,而前來的托路古族士兵卻指她殺死 亞維。巴拉昂聽到花姆慘叫後,只好殺敵救人…



**TACTICS** 

二人逃至一個大廣場的上方,雷龍和拉魯夫會從左下角出 現,瑪絲雅亦會前來會合。由於瑪絲雅行動力大,應看準情況支 援有需要的同伴。雷龍二人殺掉下方三個一般兵後應馬上接應同 伴,花姆裝備了「棍」後與巴拉昂同樣擁有多(3)格攻擊力(由於 地圖中的草叢並不會阻礙攻擊,擁有3格射程的花姆可隔牆攻擊 呢!),集二人之力在狹小的道路中應可封鎖敵人直至雷龍們到 達,最後5人大可在中央梯級位直往下方。至於最後的敵人重兵 士除HP值較高外與普通兵士分別不大。



ITEM ロングンード ハードレザー カボチャの種 氣付の藥 460G

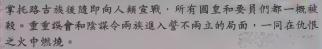
STATE OF STREET STREET, STREET 戰鬥結束後有否武器店:無



# STAGE4 憎恨之後

#### STORY

巴斯因亞維死亡一事而被托路古 族完全占領了,而亞維的手下卡撒接



**眾人眼看巴斯被燒成火海,最後決定到巴拉昂兒子的村莊暫** 避風頭,可是更震撼的事卻再次發生,原來卡撒早已下令開殺人 類,村莊已被血洗…

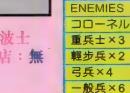


勝利條件:消滅敵人波士 戰鬥結束後有否武器店:無

#### **TACTICS**

眾人立即迎戰托路古族的軍隊。今戰的 重點是寶物,除地圖左上角幾件之外,兩件房 頂上的寶物必須以瑪斯雅,撓到房子左上方中 央一格再爬上去拿取,為免中途被弓兵的攻擊 打低·最好配合花姆的回復魔法行動。除了地 上的實物外,必須教大家如何盡取敵人身上的 寶物。首先,在餘下2個(如包括波士就要算3 人)敵人時立即SAVE,因若你打倒的最後一個 敵人身上有寶物的話,就會浪費一件寶物,遇 到此情況最好RESET並先打低有寶物的敵人。

ITEM アイアンフィ スト ブランデー キュイルボイ 420G 240G ハードレザー ロングンード 回復藥





# STAGE5 逃亡的日子

#### STORY

眾人在村中繼續找葬生還者, 最後在 卡斯姆家的地下室找到被雙親藏匿起來的卡鈴,巴拉昂為了照 顧卡鈴,亦只好帶她一起上路。此時花姆說希望到鄰國「育 古」報告情況並要求救援,但實際上兩國一向的關係絕不良 好,看來前景並不樂觀。



勝利條件:消滅全部敵人 戰鬥結束後有否武器店:有

> **ENEMIES** ピクシー×2 ウッドゴーレム×5 ホブゴプリン×1 ゴブリン×5

#### **TACTICS**

眾人在通往育古的森林中遇到托路古族的敵人・其主要成員 木人雖然極之怕火,但懂得火魔法的卡鈴等級仍然十分低,絕不 可靠她應付敵人。因此隊員除攻擊敵人外,亦要小心保護卡鈴。 此外,留意木人隊後面的小妖精不時會為它們回復,先收拾她們 為妙。其他敵人只是一般的野人,除希角那隻HP較高外實不足 為患。

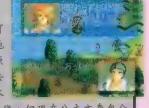




# STAGE6 執順者可次出現

#### STORY

擊敗怪獸軍團後, 眾人繼續前往育 古,但當他們以為脫離了危險的山間地 區時,又再聽到T.T那怪誕的笑聲,原 來上次T.T沒被卡撒擊落山崖,掉下去 的只是他臨時製造的分身而已。原本



T.T-直死纏花姆不放是為了她身上的錢,但現在公主亦身無分 **ENEMIES** 

文,惱羞成怒的T.T竟轉移目標為捕捉花姆…



シルバーランス リングメイル キュイルボイル 氣付の藥

インブ×3 ゴブリン×4 ウルフ×2 370G

ストーンゴーレム

ウッドゴーレム×2

フェアリー×3

#### TACTICS

説話多多的T.T並沒有參加戰鬥,他放出一隻看似很強的石 頭人出來後,便躲在湖中的石塊上,而除它之外便沒有新種敵 人,戰法雖無特別不同,但各敵人的戰力和LV亦有上昇。戰法方 面,木人可交給卡鈴以火魔法對付,最重要是吸引敵人遠離小妖 精·以免它們回復HP。至於那個看來十分強勁的波士石頭人, 雖然它竟不怕魔法,防禦力亦不強,但其攻擊竟然損傷竟然只得 個分數字。根本上只是一塊大石頭,慢慢打的話可説完全不痛不 傷眠!

勝利條件:消滅敵人波士「ストーンゴーレム」 戰鬥結束後有否武器店:無



# STAGE7 無色的風

#### STORY

眾人終於再度擊退敵人的攻勢,但T.T看來 並沒有學乖,又再在各人面前施展其高強的脱

身法。他在水面上分出了數個分身,誰知卡鈴馬上便向石塊上的正 體 (真身又怎會站在水上呢?) 施以炎魔法,令人感到十分好笑。

好景不常,T.T離去後托路古族四天王之一的巴鲁加旋即已領軍 殺到,雖然花姆仍然想向對方解釋,但巴魯加的來意似乎和尋找答案無關,一 心只想致各人於死地…

#### TACTICS

開戰後發現巴魯加領軍守在左側,而右側亦有3隻敵人,形成一個夾擊形勢。但 玩家大可直接向左方進攻,再視乎戰況分配小數同伴迎擊右邊的敵人。而整體最大 難題是巴魯加,他可説是至今最強的波士,他除擁有高HP和強勁攻擊力外,可能使 用攻擊力大、範圍廣的魔法,此魔法攻擊更會令人麻痺,所以回復的關鍵人物花姆 千萬不要與大隊太過接近,以免令眾人失去後援。



EXTERNAL PROPERTY : 1

# ITEM

シルバーランス リングメイル 癒しの花

回復藥

340G 250G

**ENEMIES** 

ハルガ 重兵士×3

弓兵×3 一般兵×3

インブ×2

ピクシー×2 フエアリー×2

# STAGE

## STORY

就在眾人 满以為已打退 巴魯加時,他 卻完全沒有退



意,此時森林中出現了一位精靈族 (ELF) 的女性,她對身為暗黑精靈的巴 魯加 (DARK ELF) 踏入其森林感到極之 不满,而且打算出手幫助雷龍一行人。 巴魯加見「猛虎不及地頭蟲」,於是立 即撤退。事後精靈女子對花姆極其親 切,原來她叫與菲利亞,是花姆父皇的 舊友。在花姆小時候曾經見過面,她得 知巴斯的情況後亦加入大隊…

#### TACTICS

眾人越過一個雪山時,打不死的T.T再 次出手襲擊,他説至今也未如此慘敗過, 今次的最後一戰希望以堂堂正正的手法與 眾人一決勝負。

這地圖其實隱藏了很多道具,開戰前 必須要好好看一次,分配合適人選(瑪斯 雅?)前去拿取,而新同伴奧菲利亞的弓箭 有效,不妨重用。敵人方面,除左上方T.T 的大隊外,在大路兩旁還有各2至3個運 人。小心分兩翼上前攻擊,但不要越過大 路中央兩顆樹的位置,以免引得T.T大隊下 來攻擊,再集合後才再上前攻擊T.T吧!總 之最重要的關鍵是:「不讓敵人補給、我軍 留意補給」。

医可模性 计算量人类计 丁二 戰鬥結束後有否武器店:無



グレムリン×3 フェアリー×4 ウッドゴーレム×4

ウルフ×3 テラードッグ×2

ITEM ミデアムポウ ブランデー 癒しの花 コルセスカ スケールアーマー



# 

#### STORY

面對三次來襲的T.T,身為公主 的花姆仍然以禮相待,令T.T既後悔

又感動,而他亦因為花姆的仁慈而決定痛改前非加入大隊。 另外,原來在數年前與菲利亞已經遇過當山賊的T.T,只是一 時記不起而已。

一行8人不繼前進,山上的雪亦開 始消失,已開始到達育古的國境了。 此時在眾人面前出現的是托路古族四

天王中的怪力天王「地之實陀」… **ENEMIES** 

### TACTICS

盤據於河的另一端的敵軍,在河邊排列了6名弓兵,對上山 的眾人起十分大的阻力。此外還有新的敵人「綠龍」,它們的基本 攻擊威力中等,但能放出毒氣令人中毒。幸好敵方在今戰中沒有 回復UNIT·我方只需要平均分配攻擊、回復、魔法人員為兩隊, 在過橋後邊戰邊以賈陀為目標V字型的會合。記着在每行前一段路

就要好好回復狀態,最後以最佳狀態夾攻 賈陀,只要集中直接攻擊、魔法攻擊和奧 菲利亞的弓箭,不出兩回合一定打敗他。

銘酒 火神之譽 疾風之指輪

スケールアーマ リングメイス

氣付の藥

ITEM

毒消の草

癒しの花 ブランデー

440G 640G

# STAGE10 策略與背叛

戰鬥結束後有否武器店:有

勝利條件:消滅敵人波士「賈陀」

#### STORY

被雷龍打低的賈昂竟以接近不死 身的體力再次新生,但當他打算繼續 追捕時,卡撒竟然出手阻止?而雷龍 一行人終於到達育古皇城,但皇帝竟 然無視花姆再次進行和平談判的意 見,更打算與托路古族展開全面戰 門,最後還將花姆一行人禁閉在房間 之中。原來育古皇打算奪取花姆的皇 位,再以強大的武力打倒托路古族一

ITEM

スケールアーマー バトルフォーク バスタードンード パルチザン 癒しの花

カボチャの種

回復藥

ブランデー 980G

統天下。眾人被禁閉多時後,托路古族的大軍已經殺至育古, 眾人幸得托路古族的「賢者菲力與」相助才得以逃脱,看來托 路古中和人類一樣仍然不乏希望和平共存的人。

#### **TACTICS**

アースドラゴー×2

ホブゴリン×6

弓兵×6

ストーンゴーレム×4

由於交涉已經完全決裂,育古和托路古的敵人 也會向你攻擊(為何要合作對付我們?),唯一的目標 就是逃離皇城。城中的地形雖然高低不平,但並非想 像中的複雜·首先有分配T.T、卡鈴、奧菲利亞等遠距 攻撃人物・對付左方高台上的士兵(他們絕無還手之 力)、巴拉昂、花姆、雷龍等人則可在右方的長走廊 打低3隻敵人,直至左邊的同伴完成任務後,才集合並 一同殺到中央的大廣場。要留意廣場右下方的暗黑精 囊,她不但會放箭、而且體力亦很高;綠魔鬼除擁有 極高的HP、還會睡眠魔法;兩者配合十分可怕、此外 蝙蝠女的高攻擊力和移動力也十分可怕,

所以首要任務仍然是斷其回復之路「小妖 精」。經過怪獸一關後,若能好好回復必定 能順利過關。(要習慣購買足夠的回復品 啊!)

**ENEMIES** ジェネラル

重兵士×3

輕步兵×2

弓兵×3

一般兵×3

ダークエルフ×1 サッキュバフ×2

ピキシー×2

グレムリン×2

インプ×4



再复挥:"临城阳海出口的敌人"取 鬥 結 東

後有否武器店:無

# STAGE11 禁咒

### STORY

雷龍們脫離育古城時,育古皇的死期亦近…殺入皇城的 托路古軍殺掉城中的人,而卡撒亦親手將育古皇手刃。另 外,賢者菲力與對卡撒說亞維看來並非被人類所殺,但卡撒 沒有多大反應,心中另有一套。

雷龍一行人離城後發現一所怪異的研究所,在內裏更發 現重大的秘密,原來這研究所正秘密利用魔族的生命研製禁 咒「狄拉荷」,於是眾人決意破壞這魔鬼設施。

**ENEMIES** 

エビルシャーマン ヘルハウンド×2 スプライト×2 ハロウィン×2 プンプキンヘッド×7

ITEM

イーグルボウ ブレスイアーマ-エリクサー



#### TACTICS

戰鬥的對手是研究所製造出來的生物和版捕捉的魔獸,看來 它們對人類極之仇恨,要致我們於死地。波士エビルシャーマン 的主要攻擊是弓箭攻擊,但真正有威脅的是其攻擊魔法。此外, 兩種顏色的南瓜頭看來十分滑稽,它們和野犬的遠距離攻擊極 弱,並無大害。而藍色妖精既不會回復魔法、而攻擊力亦十分弱 小、十分沒用。整體戰情較着重拿取寶物、戰鬥反而變得次要。 最重要反而是好好搜查地圖上的寶物,在右上角四個池旁邊也有 隱藏道具啊!

勝利條件:消滅阻塞出口的敵人

戰鬥結束後有否武器店:無





# STAGE12 測之前

#### STORY

禁咒研究的波士在臨死前曾喊出巴 魯加的名字,眾人認為巴魯加對兩族反

目一事必定大有關連,最後研究設施自動瓦解。賢者菲力與在 救出眾人時,曾教他們尋找與加努斯瑪狄的長老「龍」打聽事件



的真相,因此眾人便向龍之山進發。在行程中與菲利亞說「龍」長老居住的地方是龍族的聖地,在 其入口處存在着無數極之兇悍的 惡龍,似乎必有一場惡門了…

勝利條件:消滅全部敵人 戰鬥結束後有否武器店:有

#### **TACTICS**

前路果然出現大量阻路的惡龍,其中的主力是藍龍,它們的 弱點是火,以卡鈴的魔法直接攻擊,或以魔法加強同伴的攻擊力 亦可。由於幾條龍都與小妖精非常接近,若決定攻擊就要一回合 內消滅對手,否則一經回復就前功盡廢。其他例牌敵人野狼、木 人、小妖精,都可用舊有方法解決。而最後一種敵人就是灰龍,

它們最喜歡收集發光的東西,所以身後都 藏有大量寶物,而其風魔法可令人麻痺, 攻擊部隊要配合懂回復魔法的同伴才可出 擊啊!



ITEM 2850G 漆黑の杖 プレストアーマー レジストリング

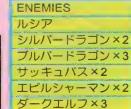
ENEMIES
シルバドラゴン×2
ブルードラゴン×2
ピクシー×3
ウッドゴーレム×4
ウルフ×4

# STAGE13 黑翼之炎使

#### STORY

雷龍數人終於平安 到達「龍」長老的家,但 在房內卻見「龍」長老身 受重傷。長老以最後一

口氣告訴各人這是一個陷阱,必須 馬上逃走,但說時遲那時快,四天 王之一的「炎之露西雅」已帶同大軍 毅到了。其實瑪絲雅和露西雅是一 對好朋友,現在由於各為其主而互 動干戈實在是可惜。瑪絲雅不斷希 望露西雅停戰,但她似乎對事情真 相並不了解,而且對卡撒十分忠 心,看來再多講亦無用了…



MAP



**ENEMIES** 

ウルフ×2

シルバードラゴン×1

ストーンゴーレム×3

ブルードラゴン×3

ホブゴブリン×4

テラードッグ×2

#### TACTICS

這場是十分難應付的激戰,對手派出的敵人無論種類、能力和數量都十分之厲害。上回合令我方大傷腦筋的 龍系今次再度出現。藍龍的凍結、灰龍的麻疹、蝙蝠女的魅了,令我方行動極之困難,加上女箭手的遠程攻擊實在令人吃不消。戰鬥的重點是不要分散同伴,慢慢移動令敵

人分批起動攻擊·雷龍要多加利 用新習得的技對付敵人(詳見魔法 /技表)·移動至中上方後「露西 雅」便會開始行動·若想消滅全體



敵人的話,何時觸動這 波士行動是 關鍵的要素。

勝利條件:消滅敵人波士「露西雅」 戰鬥結束後有否武器店:無

#### ITEM 水雪之腕輪 スプリンドメイス グレートボウ シルハーファング シァーマンの服 癒しの花 氣付の羹 ブランダー

ブランダー 2480G

ンーマの藥

# STAGE14 温泉之旅

#### **STORY**

眾人擊退露西雅後,瑪絲雅希望雷 龍們不要再追擊,讓她撤退。一行人回 到「龍」長老的家,發現長老亦未死去,在對談中更發現了驚 人的真相。其實長老是條活了一千年的龍,而四天王更是其弟

ta III

子。原來一切的確是巴魯加幹的好 事,原來他極度憎恨人類和魔族,

身為「DARK ELF」的他是 個連托路古族也十分忌諱 的存在。他的目的是引起 兩族開的戰爭,再發動禁 咒「狄拉荷」將世界滅絕。

勝利條件:消滅全部 戰鬥結束後有否武器店:無

#### TACTICS

眾人得知事情真相後,打算先到奧菲里亞經營的溫泉旅館休息一下,之後才再面對令人疲累的戰鬥。在途中更遇到一個舉目無親的少女莉安加入成為同伴,她的攻擊力並不強勁,而魔法系是與其外形毫不相符的暗黑系。在這關的敵人全部也是怪獸系,並沒有任何帶隊的將令,可説是群龍無首的大混戰。由於對方的行動除亂七八糟之外根本不足忌諱,因此是低等級同伴昇LV的最佳時候(行動力較慢的巴拉昂、花姆LV通常都比較低)。



ITEM グラディウス スプリントメイス 1650G 1730G ブブランデー 銘酒 火神の春 アルクテミストの服

# STAGE15 向海進發

#### STORY

在連場血戰之 後, 眾人終於可以 真正的休息一下, 



於有時間與新加入的少女莉安交談。原來 奥菲里亞的維生老本行就是經營旅館,而 此處的裝飾因為與菲里亞的喜好而裝修成 日本風。與菲里亞和莉安在一起洗温泉 時,與菲里亞竟然熱暈了,

莉安送她回房間休息時,發 現與菲里亞已得知自己的真 正身份。



#### TACTICS

為阻止巴魯加發動禁咒 「狄拉荷」將世界滅絕・眾人正 下山到海港乘船到托路古。在 經過一個山谷時・敵人的部隊 又再出現。由於山谷的高低地 形問題極之嚴重,往山上攻擊 敵人並不容易,而且山上的綠 龍的毒氣攻擊和三名箭手,必 須要有足夠的後援才可行動。

至於左上方的數隻野人,最重要是集中攻擊逐一在一個回 合內擊破,以免它們得到回復。最後是山崖左下角的寶 物,只有瑪絲雅才可能下去拿取。此外,山上的寶物是瑪 絲雅的武器·若你是以她上山的話大可以立即裝備以增 加攻擊力。

> 野利維打 内底至落敞人 戰鬥結束後有否武器店:有

#### ITEM

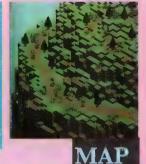
シーアジァベリン シプリントメイル グレートボウ ブランデー

980G

1250G

回復藥

天使之指輪



**ENEMIES** アースドラゴン×1 エビルシャーメン×1 サッキュバス×1

ホブゴリン×3

アメンネマ×2

ゴレムリン×2

# STAGE16 在黑暗中出生的人

#### STORY

到達港口後眾人到一所旅館投 宿,各自行動後回來的與菲里亞說碼 頭最近經常有人說見過吸血鬼出沒, 聽到此消息的莉安感到大為緊張。在



深晚時分莉安丸還獨自出外,擔心莉安安全的雷龍亦從後跟



蹤,終於發現莉安去了一個慕場。此時 四周的蟲叫聲突然消失了,而四天王中 的「冰之維路拿」竟然出現在雷龍面 前。從談話中得知維路拿是認識莉安 的,本來維路拿準備以法術殺死雷龍, 幸得莉安制止才可免一死。

勝利條件:消滅敵人波士「維路拿」 戰鬥結束後有否武器店:無

#### TACTICS

得知二人出事的同伴此時終於趕至,雷龍在左上方面對着維 路拿,而其他同伴則會在右下方出現。此戰的目標是打低維路拿, 而雷龍的位置其實就在敵人的正前方,使的大技向維路拿攻擊其實 可在一兩個回合內打低他,但如此便會浪費了一個昇級機會。若你 是選後者的話,亦無需命二人後退,因為以他們的能力,一邊攻擊 敵人一邊等同伴前來仿仍然綽綽有餘。再者,死了也可馬上以道具 復活,不痛不傷嘛!

#### **ENEMIES**

ウェルナ スケルトン×3 ゾンビ×4 パンプキンヘッド×4 ゴースト×2

ITEM プロテクトリング



# STAGE17 魔之聖地

#### STORY

戰敗的維路拿責怪莉安為何偏 袒人類而放棄他,但莉安説這並非 因為種族問題、亦非為了四天王的 問題、完全是她自己的決定。維路



拿離開後莉安終決定説出自己的身世,原來她是個人類

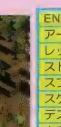


和吸血鬼的混血兒,她的母親是 個吸血鬼、而其父則是剛剛死去 的亞維。她本以為父親是被人類 所殺,於是才加入雷龍的隊伍報 仇,但在相處時已感到眾人絕非 殺人兇手。幸好眾人並未為此事

而棄莉安而去,最後一同乖船往托路古族的魔之聖地…

#### TACTICS

剛下船後大隊便遇上敵人,魔之聖地是世 上唯一沒有迫害魔族的地方,因此敵人們亦既多 且強。正面對敵將會是一場苦戰,先往山上進 攻,利用莉安的魔法令龍們入睡,再集中攻擊。 此外經過強化的藍色小妖魔必須盡快打低、好讓 敵人失去回復的要角。取得高位後先從新組織隊 形·然後開始對付山下的敵人·小妖精仍然是首 要目標・而石頭人對魔法防禦力極高・近身戰收 效更大。



ITEM 冥府の杖 アースプレード チェインメイル スプリントメイル 回復藥 癒しの花 2780G



ストーンゴーレム×3 スプライト×2 スケルトン×2 デスウォリアー×1 ホブゴブリン×5

MAP

概念如何 1 36 11 戰鬥結束後有否武器店:無

# STAGE18繼承者

#### STORY

莉安帶各人到其父在魔之聖地生活時的房子,在屋中果然見到莉安與 亞維夫婦的畫像。莉安繼續說明其217 年前名震巴斯的騎士,名為古靈,後 來與魔族的妻子一同生活才化名為 企鄉,應以事的雷龍受到極大打關 維、聽聞此事的雷龍受到極大打關 大打關。 下落不明的古靈,自己的父親已經死去、 眼前的女孩是自己的同夫異母妹 妹,一時間真的很難平靜吧!

勝利條件: 消缺全部敵人 戰鬥結束後有否武器店:無

#### TACTICS

ITEM

雷神の根

ブランデー

1180G

1550G 1760G

バンデッドメイル

アースジャベリン

眾人繼續向聖地的神殿 進發,途中在一條狹道中遇 到敵人。此地形令敵人自然 的與你相遇,既不會落入劣 勢,亦不會取得優勢,是一



場比較簡單和平均的戰鬥。留意到幾個高位的黑龍嗎?它們的攻擊力十分之高,而且可令人石化,可是他們的背後隱藏 着大量寶物,卻只有瑪絲雅可以上去拿取…究竟如何處理

> 呢?首先要確保地面的戰勢,然後分配大量 同伴到山胞前吸引黑龍下來,最後才讓瑪絲

雅上去拿



ENEMIES ブラックドラゴン×2 アースドラゴン×1

ゾンビ×5

インプ×3 ウルフ×4

Laurane C

# STAGE19 走向古代遺跡

#### STORY

在眾人繼續向大遺跡進發的時候,在路上遇到賢者菲力與,他說卡撒已前去遠跡召喚魔神,菲力與見雷龍的臉便得知他已了解自己的身世了。原來17年前,亞維在一場戰爭中身受重傷,幸得一位魔族女子愛莉娜(亦是卡撒的姊姊)照顧才保住生命。而亞維那身在巴斯的妻子以為丈夫已死,沒多久就死去了。最後亞維與此處子先婚婚,並有了莉安。亞維二古靈深感由己終婚不公平的欺壓魔族人,決定將托路古族變為獨立國家,身為人類的他決意放棄自己人類的身份、名譽和自己的兒子而成為魔族,並拜託好友巴拉昂照顧其雷龍。

#### ITEM

シャドーボウ

深紅の杖

チェインメイル

コールドチェイン

天使の指輪

銘酒 火神の響

1450G

1980G



勝利條件:消滅全部敵人。 戰鬥結束後有否武器店:無

MAP

#### **TACTICS**

雷龍一行人行經一條橋木橋,但對岸已經結集了大量 敵人。橋前的野狼完全不是對手,但要小心盤據於橋邊的 弓箭手和小妖精。最後一關是體力奇高的火龍,但基本應 付方法仍然不變。本地圖有大量寶物,記得在接近戰勝前 拿取所有道具啊!

#### **ENEMIES**

レッドドラゴン×1 ウッドゴーレム×3 ピクシー×2

アマゾネス×4

テラードッグ×4

# STAGE20 誓約

### **STORY**

眾人快要到達遺 跡,但莉安認為敵人 不會就此收手,到達



遺跡的入口後,四天王之一的實陀果然已 在入口處領兵等待雷龍一行人。這已是第 實陀的第二次交鋒了,來到此處後花姆仍 然沒有放棄解釋的機會,但對方反人類的 意志已經十分堅決,

不能改變。其實實陀 一向都支持卡撒的完 全撲滅人類主義,並 不喜歡亞維那一套和 平學說。



#### **TACTICS**

敵人部隊的風格與波士十分接近,全部也是實戰形的硬派角色。戰法是先派雷龍和拉魯夫登上高台以近身戰打倒四隻石頭人,其他人則分散兩邊攻擊那些喪屍,不時亦可用魔法援助台上的同伴。雷龍們打低石頭人後轉而對付黑龍,並拿取寶物。最後向上方和兩旁的同伴會合,往上方作集中一擊。其中的上級兵身藏高級寶物,絕對要取。當左上方只餘下賈陀時,可開始分配兩隊共4人打低上下兩角的火龍。

#### **ENEMIES**

ガント

レッドドラゴン×2

ブラックドラゴン×1 ブラックナイト×2

グール×2

アイアンゴーレム×2 ストーンゴーレム×4

上級兵×1

## MAP

ITEM

ダウングラブ メスリルチェイン

エリクサー

1330G 1850G

1980G 2460G



勝利條件:消滅敵人波士「賈陀」 戰鬥結束後有否武器店:無



#### STAGE21 撕裂的心

## 戰鬥結束後有否武器店:無

雖然雷龍們成功打敗了實陀,但他即使自殺仍然不改心意,面對如此 頑固的敵人,心中可說十分迷惑,而接着出現的將會是維路拿。

為此事感到困擾的花姆獨個在入口處沉思,她心想已經沒有守護自己 的騎士,此時拉魯夫突然出現,並立誓成為保護花姆的騎士。

此時吸血鬼維路拿終於再次出現,與他同為吸血鬼的莉安不忍互相施 殺,不顧生命危險仍希望改變維路拿的心意,可是維路拿一切也聽不進 耳,最後亦只好一戰了。

#### TACTICS

維路拿的基本攻擊型式沒變,但攻擊的範圍和 威力則強化了許多,不能小看。

而他的手下大了多數是幽靈系的敵人,所以使 用基本攻擊並無法取得好處,只能改以魔法對付。 若你想直接打低維路拿自然極之容易,但若想收集

寶物時,可分配瑪絲雅去做、因為巴拉昂應該已習得自殺救人的魔法,就算同 伴在地圖任何角落死去,也可馬上復活呢!説回敵人的攻略法,骷髏兵的防禦 力不弱,但用拉魯夫的霸王吼、卡鈴的火魔法或雷龍的技便可同時間解決它們 了。而守在通道兩旁的黑龍可以卡鈴的火魔法擊破。

**ENEMIES** ウェルナー グール×2 ゾンビ×2 スペクター×2 スケルトン×3 デシウォーリア×1 ガーゴイル×2



ITEM

混沌の杖

2770G

サンダーブレード

ミスリルチェイン

## STAGE22 沒回報的心意

#### STORY

打敗維路拿後雷龍決定放過 他,而拉魯夫更一針見血的說他 只是個小孩子, 維路拿深感受 辱,要求眾人殺了他,經莉安勘 告後才阻止了他尊死之意,並答 應阻止了卡撒的行動後, 回來找

下一位要對付的四天王是露 西雅,她正在為進行儀式的巴魯 加把關。這女子的心已經完全歸 於卡撒,只要是他做的事也會去 相信,變成完全的反人類分子。 所以連瑪絲雅這位舊友的任何說 服話也聽不進耳,另一場可悲的 戰門隨即開始。

ITEM

ドラゴンスケ-

灼熱の指輪

タリスマン エリクサー -マの花

百科事典

**TACTICS** 

露西雅 的手下沒有特 別偏向某個族 類 · 魔法系、 戰士系、龍系 也包括在內。 但由於分佈極 散,很難發揮

シェネラル×2 ガーゴイル×2 レッドドラゴン×2 サッキュバス×2 エビルシャーマン×2

真正的戰力,只要不急於上前,逐一擊破 絕非難事。至於露西雅本身亦是一個魔法 強手,加上長有羽翼令其行動力極強,可 説是四天王中最全面的一個。努力吧!打 不倒她是無法挑戰巴魯加的。

寶物方面,可能你們也會發現地圖 左邊的山崖有一件寶隱藏寶物吧?不要以

> 為地方獨特 就無法取 得,只要派

瑪絲雅走近 就會發現可 以下去拿取

MAP 勝利條件:州域施入從上一一西雅士 戰鬥結束後有否武器店:有

### STAGE23 地下神殿

#### STORY

露西雅的世界觀已經變成人類 和魔族無法再共存。就算瑪絲雅再三 勘阻亦無法阻止她的自殺,眾人的心 情一再低況,但因為時間緊密亦只能 繼續前進。購買完道具後,莉安說要 找專菲力與問些事情,隨即就會趕來 與大隊會合。

從菲力與處莉安得知遺跡下的 是魔界的封印,此封印自古便由莉安 母靓的家族守護,而封印亦以他們一 族的血打開。巴魯加為了打開封印召 唤魔神,所以才叫卡撒前来。

ENEMIES

コローネル×1 上級兵×3

デーモン×3 ヘルハウンド×4

ブラックドラゴン×2

MAP



**游游游游** (1) 戰鬥結束後有否武器店:無

#### TACTICS

在遺跡的最深部眾人終於再次 遇上兇手巴魯加、從談話中完全了解 他對人類和魔族的憎恨,戰鬥至此, 終於要與最後一位四天王戰鬥了。

巴魯加的能力強,手下的怪獸 亦強・就連地圖也十分難行。地形完 全是狹窄的單線行車路,以自己的喜 好將隊員分為3人和6人的兩個小隊 後,便可分配3人隊走左路攻擊敵 人,而大隊則對付右路較強的敵人, 如此既可將全部敵人消滅・更可減小 同伴們互相阻塞「交通」的情況(右邊 大隊不要忘記拿取右角的寶物)。走 至地圖中央會發現一處地形十分複雜 的小路·但只要打開全體MAP看一次 就會明白如何走過的了。全體到達左 上方後·可分配兩人到下方的黑龍處 拿取寶物,最後才以雷龍、拉魯夫的 大技消滅巴魯加吧!

> ITEM ンウルバスタ-ホーリープレート 降魔の指輪

黄昏の腕輪 魔導書

銘酒火神の譽 マッシュルーム

力の實

## STAGE24 我自行我道

#### STORY

巴魯加在激戰後並未死去,他 自傷前往神殿的最底層、希望可召喚 出邪神將全世界毀滅,於是眾人立即 上前阻止他。选走掉的巴魯加在路上 遇到卡撒,但卡撒竟然在巴魯加背後 刺他一刀,原來卡撒早就知道殺亞維 的人是巴魯加,更説出:「你就是道 樣殺死亞維的嗎?」在卡撒的制裁下 巴魯加的陰謀終於無法得逞,而卡撒 亦總算為此事而死去的同胞取個公 道, 眾人滿以為事情得以解決,誰知 卡撒向眾人說:「不想邪神復活的 話,就打倒我吧!

#### TACTICS

敵人的攻擊絕對不是普通的 強,各同伴必須集中火力將敵人逐個 擊破,時常留意HP和MP值,以免被 敵人瘋狂的反擊而誤送生命。當情況 不妙時就要使用巴拉昂的自殺魔法回 復全體同伴的生命,巴拉昂身旁的人 可再用道具令他復活。此外,敵人的 攻擊全都會令人產生不良狀態,可同 時回復多人狀態的花姆和巴拉昂最好 和大隊隔開一小段距離。卡撇的特殊 攻擊是吸取對手的HP收為己用,所 以沒用的同伴應該遠離戰區,與他正 面交鋒的人更要不時留意自己的 HP,集最強的魔法和大技應可在4-5 回合前打低他。

アークデーモン デーモン×4

獄炎の腕輪 冰雪の腕輪 エリクサ ソーマの花 ソーマの花 百科事典 銘酒火神の響 力の賃

勝利條件:消滅敵人波士「卡撤 戰鬥結束後有否武器店:

#### STAGE25終結

#### STORY

卡撤終於被打敗,而元兇巴魯 加並已解決。莉安對倒下的卡撒 説:「回去吧……回去我們的家」卡 撒的心終於被解放。

但此時,四周突然發生劇震…眾 人回去查看巴魯加的屍首時,發現他 竟然未死!執念極強的他就算要了自 己的命也要召喚出邪神毀滅世界,雷 能-行人被黑暗吸走,當眾人清醒時 「邪神」已出現在他們眼前!

邪神狄拉荷其實是巴魯加執念的結晶,這一隻力量足以毀 滅一切的怪物,究竟如何對付呢?





#### **TACTICS**

邪神的身體雖然分為三份,但 眾人只需集中攻擊其頭部即可。以 雷龍和拉魯夫的技加上奧菲里亞的 弓箭攻擊,瑪絲雅冢魔法令雷龍或 拉魯夫再行動一次。其他同伴大可 負責為各人回復HP、MP和狀態,

如此戰鬥的話「邪神」 絕不恐怖。

(ENDING後以 SAVE再次開GAME是會 由STAGE26開始繼續 「二週目」遊戲的!!)



《攻略完》



#### 魔法/技一覽表

名響	使用人物	解紙	# LV	使用MP	黨性	初胞有效範疇	別象
フレイムバースト	K	以爆炎包壓敵人	1	10	火	近2歳6	嶽 範蓋
メルト	K	為同伴解除凍結狀態	1	4	火	近1進6	我 1人
ヒートプレード	K	以火炎令我方同伴武器攻擊力加強	4	8	火	近1進8	我 1人
エクスプロージョン	К	引發爆炸並以衝擊波攻擊敵人	12	40	火	近1速3	敵 四月
フラッシュ	К	以肱目的閃光令敵人不能行動	8	8	火	近1達8	敵 1人
フェニックス	К	從火之精畫界召喚火之鳥攻擊敵人	20	80	火	近1進9	散四月
ピュリファイ	0	淨化血液令同伴解除中毒狀態	1	2	水	近1速6	我能
フリーズ	0	引發凍氣攻擊敵人	4	18	水	近1進6	雅 範
フリザード	O	以自己為中心引發猛烈的暴騰響	12	40	*	近1遠6	粒 四月
レストア	O	解除中毒、麻疹、石化、魅了狀態	8	14	水	近1遠6	我等
マーメイド	0	诏唤人無引發大海浪攻擊敵人	20	80	水	近1進8	數四月
サンダーフレア	M	集合大氣中的電力攻擊敵人	1	10	風	近1連5	散和
ヘイスト	M	以風包圖一位同伴,增加其級機度	2	2	無	近1進8	我 1人
エイド	M	奏出優美的音樂・令同伴回復體力	4	6	展	近1進6	我 1 人
ニュート	M	· 安去敵人四周的空氣,令他無法使用魔法	10	10	脁	近1進6	我 1人
ララバイ	M	組出接鱉曲令敵人進入睡眠狀態	12	12	展	近1進8	我 1 人
チアリンス	M	繼出數釋人心的歌曲,令間伴再行動1次	14	20	風	近1速6	致 1 /
サイルンス	M	禁止大氣的震動 今所有人不能使用魔法	16	40	馬	全地圖	散我的
サモン・メイシア	M	召喚守護天使美慈雅・以其力量攻撃職人	20	80	展	折1週8	100 ES
ストーンエッジ	T	從轉載力天令地上的石頭攻擊敵人	1	10	FB.	折1連6	新新
オーダー	Ŧ	以實令號角令敵我雙方的方向與你相同	4	4	İ	近1連6	全额
アース	Ť	以大地之母之力令失去的赚力回復	2	10	±	近0遺6	我 1 /
プロタクション	T	在身體四胞製造無形的課譜、減輕損傷	6	10	±	折1進6	我 1 人
ガスクラウド	Ŧ	呼出地下的基素令敵人中毒	10	30	±	近1連6	00 MI
クエイク	т	呼响大地之麓向四周的数人攻擊	20	80	±	折1速8	## P3.
バルチャー	T	召鳴大管按下大石攻擊敵人	10	20	±	好1388	BR 1.
スタンピード	T	<b>忍喻暴走的影鳥攻擊一直線的耐人</b>	15	40	+	折1歳9	粉 英
ヒーリング	Ė	以神概之力回復同伴的體力	1	6	*	近0速6	我鄉
リザレクション	F	今無額的創伴回復知費	8	20	光	近1速6	我 1 /
マジンクシールド	F	以應法之盾保護一位同伴,加強他的應防力	10	10	光	近1號6	我 1
リカバリー	F	<b>静解除睡眠、退慮狀態外,更可回復體力</b>	4	10	光	1£0146	我顿
サモン・エリシア	F	召喚守護夫使雅利莎,回復全體體力及狀態	22	80	光	全地翻	我 全!
ペトロクラウド	Á	以石化氫酶今齡人石化	24	16	100	近1達6	粉版
エピルアイ	A	學目發出今數人不能行動的較光	10	12	棚	近1進6	数 1 人
チャーム	A	今般人進入魅了狀態	12	20		近1遺6	散 1
ナイトメア	A	今	4	10	FR .	近1進6	能能
ライフスタィール	Ä	<b>零</b> 去目標的體力收為已用	14	В		折 1 端 6	全 1 /
<b>ン</b> 1 ノスタイール ムーンライト	Α .	第四日保印度 20 代の日内 第月光之力為一身・操縦蜒蜒攻撃散人	20	80	100	近1進8	数 四
スラッシャー	A	果月九記刀荷一河,伊斯福福以季以入 以創勢攻鑿前方一直行所有人 高低地形能效	12	20	76.	折1端9	全百
スフッンャー デスフォルト		以侧囊攻擊前後方… 賈總的所有人 無視地形	12	40	馬	近1進9	全直:
テスフォルト 量王吼	R	以類似學別使力"五線的所有人 無視地形 集合自身的集攻擊斯方直線的動人 高低地形無效	12	20	土	近1進9	<b>野</b> 首
斯士·· ※神聖·舞	R	東哲臣身的異权單形方量隊的融入 南低地形無效 令简体們的复力號至高峰。在下国会的攻擊力加強		40	±	近1級9	我全
数甲単្	В	等同伴們的親刀理麼高味,任不與對的权量刀加强 以自己的性命令全體間伴回復體力和氣線狀態	14	20	光	<b>全地圖</b>	我全
		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,					
プランティッシュ	8	旋轉武麟攻擊四周的撤人	20	40	光	近1連4	東西

## 防具一覽表

名標	可使用人物	解說	警備	強化值	篇性
クロスアーマー	LRBMFO	加入錦花的布製罐	80	防軍+4	/
ンフトレザー	LRBMFO	柔軟的皮革製鑑甲	150	防禦+6敏捷-1	/
ハードレザー	LRBMFO	經無沸過程的硬皮體甲	300	防禦+8敏撞-2	/
リングメイル	LRBMFO	在皮甲上缝上金攤輪的體甲	550	防禦+12 敏捷-3	/
スケールアーマー	LBMFO	在皮甲上缝上鐵板的鐵甲	800	防禦+15 敏捷-3	/
ブレストアーマー	LBMFO	鑑製的議論・最軍統的一種裝甲	1400	防禦+18 敏捷-4	/
スプリントメイル	LBMFO	在皮甲上雖上小蠟塊的難甲	2000	防禦+22 敏捷-4	/
チェインメイル	LBMFO	以金屬碳纖合而成的鏡子甲	2800	<b>防禦+26 敏捷-6</b>	/
バンデッドメイル	LB	可以保護全身的雙甲	3700	防禦+30 敏捷-8	/
プレートメイル	LB	在幾子甲上加上金屬護甲的高級品	4600	防禦+34 敏捷-10	/
コールドチェイン	LBMFO	冰魔法鞭子甲 對冰系防禦力強,但怕火	3000	防禦+28 應防+5 敏捷5	水+
ミスリルチェイン	LBMFO	以美斯利爾礦製成的高品質雞子甲	4000	防禦+32 鷹防+10 敬捷-2	光十
ドラゴンスケール	LBMFO	選用雜之鱗製造而成的鱗片甲	5000	防禦+36 應防+15 敏捷-3	火+
ホーリーブレート	LB	被聖力保護的難申	6000	防禦+40魔防+10敏蒙-8	獨十
デモンズメイル	LBMFO	宿有惡魔之魂的雙甲	7000	防禦+46 魔防+15 徽琴-5	商十
舞台衣装	Т	演劇用的戲服	100	防禦+2	/
ケキシード	Т	儀式用的服飾	380	防禦+5	/
フェジーローブ	т	以雀鳥的羽毛縅制而成	800	防軍+10	*+
シルクローブ	т	以鍋製成的長袍	1700	防禦+ 17	/
ファインローブ	т	以特殊的魔法繼維維製的最高級長袍	2900	防禦+24魔防+10	光+
アーミングコート	R	下級士兵使用的大农	680	防禦+16	1
武藻著	R	格鬥家穿着的輕便服裝	1500	防禦+20	/
龍の猫著	R	刺有龍紋的道著	2500	防軍+27度防+5	/
防火網箱	R	受防火效能高的服裝	3500	防禦+32魔防+5繳擔-4	火+
バトルスーツ	R	一流鬥士穿着的曠門服	4800	防禦+38魔防+10 截撞-5	1
灰色の服	A second	染成灰色的普通衣服	340	防禦+8	/
白銀の法衣	A	以銀巧製而成的法农	860	防掌+11	水十
風震の法衣	A	風之精震製作的羽衣	1500	防禦+15 敏捷-3	風+
業火の法衣	A	就算地獄之炎也無法燃燒的法衣	2400	防禦+21知識+5歳防+5	火+
白金の魔猫衣	Α	以高度的魔法技術繼續而成的繼服	4000	防禦+30 知識+10 魔防+10	光+
子供置	K	小孩子穿着的衣服	60	防禦+2	/
魔法使の服	K	下級魔法師穿著的法农	200	防軍+5	/
魔女の屋	K	廉女穿著的衣服	380	防禦+8魔防+5	- 田 +
農術師の服	κ	中級異法師穿著的法衣	520	防電+11屋前+5	7
シャーマンの屋	K	光術師穿著的衣服	980	防禦+14 應筋+5	1
アルケミストの屋	- K	<b>健全術師一接念咒一接而邁鐵而成</b>	1600	防禦+17 應防+10	水+
大腹導師の屋	K	修得所有高级魔法後才可靠著的法农	2500	防禦+20知識+5無防+5	1
野者の屋	K	由像大的警者製作的衣服	3400	防禦+26 知識+10 應防+10	光+
レザーホルター	MEO	以皮革製作的護施	400	防禦+7種防+5	/
キュイルポイル	LRBMFO	以壓韌的皮革製造的鐵甲	480	防駕+10 履防+5 敏捷-2	
プリガンテン	LB	在布製會心上加上小型鐵片的鐵甲	3500	始集十31 開始+5 撤債-6	

## 道具一覽表

名概	可使用人物	解説	製鋼	100	無性
<b>東</b> 車	/	一般敘見的藥草	30	HP + 20	/
<b>等消し</b>	/	中和體內毒素	40	中毒	/
5精の源	/	由妖精收集的蔬草精華	60	HP + 40MP + 10	/
カボチャの確	/	質養豊富・最適合職酒	無出售	HP + 90MP + 60	17
回復藥	/	以藥草精華再濃縮	150	HP + 100	1
<b>節</b> しの花	/	可中和氟絕外的所有症狀	50	HP + 10	
既付け藤	/	今戴絕者回神的興奮劑	70	HP + 20 氣絕	
ブランデー	/	可但復冷藏狀態的啤酒	300	HP + 50 鄉總	-7
<b>站酒『火神之譽』</b>	/	除可回復冷藏外更可回復全體力	700	HP + 999 氣絕	/
マンシュルーム		令HP最大值加強的道具	4500	HP值+5	1
見導書	/	令 MP 最大值加強的道具	4500	MP值+5	1
カの實	/	令攻擊力最大值加強的道具	4500	攻撃力+5	-/
守護石	/	令防禦力最大僅加強的逼具	4500	防禦力+5	
百科事典	/	令知識加強的道具	4500	知識+5	7
タリスマン	/	令魔防力加強的锚具	4500	魔防+5	1
電力回復劑	/	以魔法精華提煉而成	80	MP + 30	7
ンーマの花	/	服後令MP回復 100 的魔界之花	250	MP + 100	
エリクサー	/	回復一切狀態及全 HP MP	2000	HP + 999 MP + 999 1	-

## 飾物一覽表

名稱	可使用人物	解説	告價	強化值	鷹性
レジストリング	全體	装備後可加強魔防力	2000	麗防+3	/
プロデクトリング	全機	装備後可加強防禦力	2500	防禦+3	/
灼熱の指輪	全體	加強火魔法的指環	3500	防禦力+5	火
水流の指輪	全體	加強水魔法的指環	3500	防禦力+5	水
疾風の指輪	全體	加強風魔法的指環	3500	防禦カ+5	應
大地の指輪	全體	加強土魔法的指環	3500	防禦力+5	±
降魔の指輪	全體	加強暗黑魔法的指環	3500	防電力+5	無暗
撤炎の腕輪	全體	加強炎魔法的手環	3500	攻擊力+5	炎
冰雪の腕輪	全體	加強冰魔法的手環	3500	攻擊力+5	冰
雷鳴の腕輪	全體	加強雷魔法的手環	3500	攻擊力+5	-
崩縛の腕輪	全推	加強地魔法的手環	3500	攻擊力+5	地
黄昏の腕輪	走機	加強閻魔法的手環	3500	攻擊力+5	PM)
ドラウブニル	全體	眾神們擁有的傳說之物	10000	攻擊 防禦 知識 魔防 敏操各十 15	光
セイレーンの指輪	. M	從風之女神處斃生的指環	1000	知臘+5	馬
天使の指輪	MFO	天使們從天上掉下來的聖物	5000	知識+ 15	光
無熱の首飾り	全量	樓宿有火之騰力的紅寶石首飾	3000	敏捷+5	火
水晶の首飾り	全體	棲宿有水之魔力的水晶蓄飾	3000	敏捷+5	水
相妻の首飾り	全機	獲宿有風之魔力的鑽石首飾	3000	敏捷+5	悪
地脈の首飾り	全機	<b>棲宿有火之魔力的黃金首飾</b>	3000	敏養+5	土
祝福の首飾り	全體	養宿有火之魔力的珍珠首飾	3000	敏達+5	光

解説:K=卡鈴、M=瑪斯雅、T=T.T、O=奧菲利、F=花姆、A=莉安、L=雷龍、R=拉魯夫、B=巴拉昂



# 武器一覽表

名稱	可使用人物	解鋭	售價	強化值	測性
ショートンード	L (情報)	刀身短小,對威力別期望過高	60	攻擊+5	/
コングンード	L	普遍敘見的劍,最適合初用者	150	攻擊+10 敏捷-2	/
プロードンード	L	比普通刀劍較強的幅口劍	300	攻擊+ 15 敏捷 - 2	
バスータードンード	L	單手或雙手都能使用的劍	500	攻擊+20 敏捷-4	/
フレイモアー	L	切割能力極佳的大劍	800	攻擊 + 26 敏捷 - 5	1,
プレードンード	L	非敘之重型,因此令行動力大減	1300	攻擊 + 32 敏捷 - 6	
アイスプレード	L	冰系魔法劍,對火系敵人特別有效	1800	攻擊 + 38 敏捷 - 4	水+15
フレイムンード	L	炎系魔法劍,對水系敵人特別有效	2400	攻擊 + 42 敏捷 - 4	火 + 15
サンダーブレード	L	風系雕法劍,對土系敵人特別有效	3200	攻擊 + 48 敏捷 - 5	風 + 15
ストームブレード	L (100 mm m)	應系魔法劍·對土系敵人權為有效	4500	攻撃 + 50 敏捷 - 5	風 + 20
パワーリスト	R(拉魯夫)	純粹是一條皮帶 · 無攻擊力	50	攻擊+3	
プラスナックル ベグナグ	R	令拳擊威力加強的拳套 附有級製虎爪的手套	100 200	攻擊+6 攻擊+9	1
アイアンフィスト	R R	<b>参</b> 套的強化版	400	攻擊+12	1
スルバーファング	R	附有銀製狼牙的手套	700	攻撃 + 15	光+5
ドラゴンクロー	R	附有銀製館爪的手套	1100	攻擊+18	/
明鏡止水の拳	R	使用者要擁有明鏡止水之心	1600	攻擊 + 21 防禦、魔防、敏捷 + 5	光+10
アースパインダー	R	標宿有大地之力的手賽	2200	攻擊 + 24 防禦 + 10	±-15
グウングラブ	R	<b>楼</b> 宿有風之力,帶睡眠能力	3000	攻擊 + 27 防禦 + 10 睡眠	/
大の手機	R	暗之魔人製作的手套,帶沉默能力	4000	攻擊 + 30 防禦 + 10 魔防 + 10 沉默	簡 + 20
見習の杖	K (卡鈴)	見智魔法使使用的魔法杖	40	攻擊+2知識+4	/
魔法使の杖	К	適合實悟到少許魔法的人使用	120	攻擊+4知識+8	/
魔女の杖	K	魔女們最喜歡的魔杖	250	攻擊+6知識+12	/
魔術師の杖	K	擁有魔法師程度的人才能使用	430	攻擊+8知識+16	
シャーマンの杖	K	<b>兇術師們愛用之物</b>	670	攻擊 + 10 知識 + 20	
アルケミストの杖	K	鍊金術師愛用之物	1000	攻擊+ 12 知識+ 24	
大魔導師の杖	К	專為熟識所有魔法的高級者而設	1500	攻擊 + 14 知識 + 28	1
賢者の杖	K	偉大的賢者們所持有的魔杖	2100	攻擊 + 16 知識 + 32	
栗紅の杖	K	<b>楼</b> 宿有火之魔力的魔杖	2800	攻擊 + 18 知識 + 36	火+5
灼熱之杖	K	樓宿有炎之農力的魔杖	4000	攻擊 + 20 知轍 + 40	火+10
スピアー	B(巴拉昂)	是單純的一支長槍,攻擊力不強	70	攻撃+4(2格)	
オクスタン	В	擁有問身雙刃刀鋒的長槍 動士 B 公告 第 第 第 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	160	攻撃+10(2格)敏捷-2	,
ランス	В	騎士用的衝鋒長槍,威力大大強化	320	攻擊 + 16 (2 格) 敏捷 4 攻擊 + 22 (2 格) 敏捷 5	/,
バルチザン シルバーランス	B	兩個未端均裝有刀鋒的長槍 銀擲的長矛,對魔物系敵人特別有效	540 860	攻撃+22(2格) 敬捷-5 攻撃+28(2格) 勧捷-6	光+5
	<b>8</b>	政義的長才,對應初系取入特別有效 刀鋒能引起雷電,對土系敵人特佳		攻撃+28(2格) 数捷-5 攻撃+34(2格) 数捷-3	元十5 風+15
サンダースプア	8	極其鋒利的鉾頭,但攻擊距離只有1格	1400 1900	攻撃十 34 (2 倍) 敏速 3	BLT 15
グレイブ ホーリーランス	8	被受神明祝福的聖槍,對暗系效果極佳	2500	攻擊 + 47 敏捷 - 5	光+ 15
スコーピオン	В	刀鋒設計為爪型,並占有毒藥	3400	攻擊 + 52 數接 - 6	/ 10
ハルバード	В	斧與長槍合體的武器 4 方向有效	4600	攻擊 + 60 敏捷 - 6	
ジャベリン	M (瑪絲雅)	刀鋒設計簡單的軽槍	170	攻擊+8	/
トライテント	M	古代流傳至全的三叉戟	330	攻擊+13 敏捷-2	/
パロルフォーク	M	戰鬥用的長型燒烤叉	550	攻撃+ 18 敏捷- 4	/
コルセスカ	M	為加強攻擊力·在刀鋒上追加了小刀鋒	870	攻撃+23 敏捷-5	/
ショヴスーリ	M	刀刃製作成蠣蝠型,看來十分強勁	1300	攻擊+29 敏捷-5	
アースジャベリン	M	<b>棲宿了大地之力的標槍</b>	2000	攻擊+35 敏捷-2	±- 15
ヒートジャベリン	M	樓宿了火之力的標槍	2600	攻擊 + 40 敏捷 - 2	火 + 15
ヴァルキリア	M	楼宿了女神維露基亞的電力	3500	攻撃+45 敏捷-5 知識+10	風+ 15
トラローン	M	棲宿了海神多靈頓的畫力	4700	攻擊+51 敏捷~5 知識+15	水+ 15
木之棒	F(花蝇)	經棒狀加工的木材	30	攻撃+4	1,
福	F	武門家使用的棒狀武器	130	攻撃+9 (3格) 攻撃+15 (3格)	
三節棍	F	三連一體的棒狀武器 雙宿有地之力的三節棍	270 440	攻撃+20(3倍)	±+15
大地の棍破魔の棍	_	養破無暗的三節棍	680	攻擊+26 (3格)	光+15
青龍棍	F	繪有青龍的三節棍,宿有水之魔力	1100	攻撃+31 (3格)	水+ 15
鳳凰棍	F	繪有鳳凰的三節棍・宿有火之魔力	1600	攻擊+36(3格)	火+ 15
言神の棍	F	繪有雷神的三節棍,宿有風之魔力	2200	攻擊+41(3格)	風+ 15
修羅の棍	F	繪有亞修羅的三節棍·宿有闇之魔力	2900	攻+47 (3格) 防+10 知識、魔防+5 沉默	剛+ 15
秩序の棍	F	繪有眾神樣貌的三節棍,宿有光之魔力	4100	攻+53(3格)知識+10魔防+5	光+20
夜叉の棍	F	宿有關之力,斬斷一切的光源的三節棍	5200	攻+57 (3格)防+10知識、魔防、敏捷+10	間 + 20
ダガー	A (莉安)	最基本的短劍,輕巧方便	85	攻奪 + 5	/
シルバーダガー	A	銀製的短劍,對魔物系敵人特別有效	350	攻擊+8	光+5
グラダィウス '	A	刀身如葉型,接近戰用小刀	660	攻擊 + 12	1
ポイズンダガー	A	刀身塗有霉素	1100	攻擊 + 19 中華	/,
ドラームナイフ	A	以此劍攻擊敵人,很大機會令敵人睡眠	2000	攻撃 + 27 知識 + 5 睡眠	/
小鐵	A	異國人鍛鍊出來的短刀	3100	攻擊 + 38 知識 + 10	光+10
ンウルバスター	A (Manufacture)	會將刀下天魂加以破壞的恐怖小刀	4500	攻擊 + 45 知識 + 15 魔防 + 10	間 + 15
ショートボウ	〇(獎菲利亞)	最普通的小型輕量弓箭	180	攻撃+10(5格)	/
ミデアムボウ	0	中型大小的弓箭,威力中規中矩	380	攻撃+15(6格) 被捷-2	
ロングボウ	0	純粹戰鬥用的弓箭,射程極長 經身行強化的忌 <b>等,</b> 與力不從	540	攻撃+20(7格) 教捷-3 攻撃+26(7施) 教持-3	
グレートボウ	0	經自行強化的弓箭,威力不俗 有如鹰眼横海痛的弓箭	880 1500	攻撃+25(7格) 敏捷-3 攻撃+30(7格) 敏捷-2	風+ 10
イーグルボウ シャドーボウ	0	有如鷹眼一樣準備的与前 宿有關之精靈之力的弓箭	2100	攻撃+30(7倍) 数捷-2 攻撃+35(7格) 数捷-2	酬 + 15
サーペントブウ	0	宿有海龍之力,能令目標中毒	2700	攻撃+40 (7格) 敏捷-3 知識+5	水+ 15
シルヴァンボウ	0	福有風之精重之力的弓箭	3800	攻擊 + 45 (7格) 敏捷 - 2 知識 + 10	風+ 15
サラマンダボウ	o	宿有火之精霊之力的弓箭	4800	攻撃+50 (7格) 敏捷-3 知識+15	火+ 15
ステッキ	T (TT)	十分有型的手杖、但沒有威力	160	攻擊+5知饑+5	/
夢見の杖	T	被擊中會進入艦鈱狀態	340	攻撃+9知識+9睡眠	/
精量の杖	T	宿有風之精量的力量	660	攻擊 + 13 知識 + 13	風+10
沉默の杖	Т	被擊中會強入沉默狀態	920	攻擊 + 17 知識 + 17 沉默	/
際黒の杖	T	宿有闇之力的純黑手杖	1350	攻擊 + 21 知識 + 21	酬+5
死者の杖	T	死神手持的手杖·被擊中者有可能中毒	1900	攻擊 + 25 知識 + 25	欄 + 10
実 府の杖	Т	宿有冥界之力的魔杖	2600	攻擊 + 30 知識 + 30	酬 + 15
毘沌の杖	Т	<b>宿有暗黑之力的攻擊用手杖</b>	3400	攻擊+35知識+35	間 + 20
波動の杖	Т	宿有次元狹谷中的動動力量的手杖	4500	攻擊 + 42 知識 + 42 魔防 + 5	光+20
カオスプエインガー	L 特強武器	斬破混沌的傳説之劑	5800	攻擊 + 66 魔防 + 10	酬 + 15
勝王の龍手	R特強武器	暗黑霸者使用的最強手套	4800	攻擊 + 40 防禦 + 10 魔防 + 10	MI + 15
エビルスレイヤー	B特強武體	打倒所有邪惡的聖槍	6400	攻擊 + 75 魔防 + 10	光 + 20
B Z 10	F特強武體	宿有不動明王之力的三節棍	6200	攻擊+64 (3格) 知識+20 魔防+10	光 + 20
			6000	攻擊 + 68 防禦 + 10 知識 + 20 應防 + 10	光 + 20
グングニル	M特強武體	眾神們使用的偉大短槍		min time a company to the company of	4
明王棍 グングニル イフリートの杖	K特強武器	由炎之魔神處生出的手杖	5200	攻擊 + 25 知識 + 45	火 + 20
グングニル				攻撃 + 25 知識 + 45 攻撃 + 60 (7 格) 知識 + 20 魔防 + 10 攻撃 + 50 知識 + 50 魔防 + 15	火 + 20 光 + 15





# BURNING R

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

文:赤目黑龍



#### MISSION 1 FALLEN MEMORY

一開始,玩者便會見到遠處有一些水晶,雖説不要放過,然 而只要玩者一踏步出去,那地面便會塌下去,所以玩者最好便是 使用二段跳來取得這些水晶。一直向前進發,在房間之中會遇上 第一個被困者,再向前行的房間便非常危險,因為一進入便會發 牛大爆炸,如果未能熟習後跳的話便一定會中招。然而又不能立 刻離開,因為在此房間的上層是有一個被困者的人。

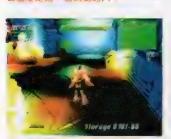
在前面是一條「死路」? 非也,只要玩者將在左手面的開關掣 開動便可以使前方的大閘打開,前方有兩個洞,不過之中只少許 的水晶而已,所以大可不理。不過之後的房間便非常重要了,因 為在那裏不只可以救人,而且還有非常多的事情會生呢!首先是 在門口的左方會有一個被困的人,而在這層的另一方,玩者會找 到一個房間,在之中有一個機械人,小心!這機械人是會向玩者 襲擊的,玩者要用水砲將這傢伙消滅。之後便要到這房間的第三 層,在那裏便有唯一的出口,一到達旁邊房間,一定要先救出這 裏的被困者,他的位置便是在下層,然而這裏會發生多次的爆 炸,所以玩者自己好自為之了。

再向前行,玩者會來到一個非常「不平」的地方,這裏的洞一 定要非常小心,而且每一個也要到,因為被困者便是在這裏了。 當救得了被困者之後,玩者便要面對一個非常「黑暗」的環境,因 為在這路上是沒有燈的,所以玩者一定要先將電掣開啟,而開關 掣便是在右手面的走廊之中。之後便要回頭行了,因為實際上出 口是在左手面的,當找到出口之後,便可以在之後的房間之中找 到另一個的被困者。

後半段的路是比較少事情發生的,不過一開始便又是黑暗一 片,玩者要一直走到盡頭,然後在右方的第一間房之中找出電 掣。之後玩者便可以看到所有的路了,然而當玩者走了很久的「走

■第二個被困者。





■一進入灣房間便會發生大爆炸……





■留心這裏是有房間的。



■他便是前半段中最後的被闭者了。



■不要忘記還在走廊中的人啊





■這便是遊戲中非常重要的開關掣



■真是仮黒呢!





廊」之後,便會到達一個有三個出口的房間,在這裏要小心、記着 要到右手邊的走廊之中救出被困者。之後的路只有一條,亦沒有 多大的難度,而最後當然要打BOSS,這BOSS是一朵大花,基本 上牠的攻擊只畏兩種,分別是紅色和藍色的火球,玩者只要跳起 便能避過,當然,要用「滅火鎗」來耐牠消滅。(記着要打「花」)



## MISSION 2 SILENT BLUE

這MISSION 2是遊戲之中比較長的版面,而且路途亦比其他 的MISSION為難,所以大家要有心理準備!在開始之後,玩者便 會在一條非常長的走廊之中行走,在走廊的盡頭有一房間,在這 裏玩者便要嘗試一下「游水」的滋味了,通過了短短的水路之後便 會到達另一房間之中,從這裏出外便會到達另一條走廊,這裏的 盡頭右手面會有一個「掣」, 開啟這掣便可以將面前的大閘打開, 而沿路直行,便可以救回第一個被困者了。

不過,當完成以上的之後便會好像沒有事做似的,不過有一 房間是仍未去過的,在那房間之中甚麼也沒有,其實在這房間上 有一個通風口,玩者可以從這通風口到達旁邊的房間之中。在旁 邊的房間之中,有一個開關掣,這掣除了可以開啟房間的門之 外,亦可以打通長廊另一邊的出口。通過這長廊,玩者會見到在 右手面有一間可以開啟的房,小心!這房間之中有非常多的危險 品,而且沒有人救,所以還是不入為妙。

繼續向前行,便會到達一個「海豚展示室」在這裏會有 EVENT發生,不過這時是仍未能救出這海豚的,所以還是向前行 吧!在前方只有一個出口,在那 有一房間,玩者要到上層一 行,因為那裏有一個開關掣,開動之後,面對「海豚展示室」的門 便會打開,沿路直行,在路的左邊有一個開關掣,只按下便可以 開啟「海豚展示室」另一道門,而且之中一個被困者,玩者要回頭 先救回此人。之後便可以繼續前行,一直向前行便可以找到升降 機・通往另一層。

離開升降機之後,沿路直行玩者會見到在右面有一條通道, 不過在不是往那裏行的時候,玩者應先往前行,因為在前方右轉 的位置有一間房,那裏有一個人被困,玩者應先將他救出,否則 他便死定了。好了!救出了被困者之後便可以回到之前的通道之 中……不過,在回頭之時,玩者面前會出現一個通風口……

沿右方的通道一直前行,玩者會見到一房間,不過當中甚麼 也沒有的,繼續向前行便會到達一海底通道,不過在之中有一部 「暴走機械人」,玩者要先將它擊倒才可以打開前方通道的大閘。 而如果玩者一直的向前走的話,便會見到向前和向右的分支路, 選擇哪邊好呢?答案是右邊,因為前行是「死路」,如不想浪費時 間的話,便行右邊吧!

順利的話,行快便會到達有海豚銅像的大堂,這裏有一條出 路,不過有暴走機械人,和之前一樣,先將它解決吧!不過,在 未走之前先到上層一行,因為那裏有一個小朋友被困。此外,在 通道盡頭的房間之中,玩者可以救出另一人,而且救出此人之 後,在大堂旁的開關掣便會生效。通過通道便可以到達一間非常 [靜]的位置,不過,玩者小心一點的搜查,因為在這房間之中是 有一個小孩,一定要救他出來啊!

再向前行便又會見到開關掣,這次在門外又是一個巨大機械 人,不過是被火炎包圍着的,所以玩者可能會因視線被阻而看不 見,小心!消滅了機械人之後,一直向前行,在長廊盡頭左手面 有一房間,在這裏會得到有關這基地的資料。而且在這房間之中 有一個開關掣,可以開啟在長廊之中那道黃色門,在那房間之中 是有被困者的,玩者要先將這人救出。

之後的路有非常多的分支,不過,最終的目的是要找到「下 水」的地方,只要玩者抱着這目的便一定會找到出口,而且能找 到剛才看到的海豚。這海豚會帶玩者到達另一個點之上,在這裏 玩者會再找到一個被困者。繼續向前行,玩者會來到一個可以向 前行和右轉的房間,在這裏玩者要向前行,因為在那裏有一個被 困的小孩,如果向右轉的話,便不救能那小孩了。最後,玩者又 要再次下水,而這次要記着一定要跟着那海豚,這樣便可以順利 找到出口。而接着便是這個MISSION之中最危險的地方,玩者 在這裏會救到兩個被困者,而且要找尋一個開關掣,之後便要游 水離開。





■這是非常重要的開關掣呢!





■ ▽有器器型 <!





■能否救土遷海豚呢?





■按了開廟李俊便曾看到另一道門打開。



■又救到人了!





■嗯?前方的不就是……



最後便是打BOSS,真想不到要在水中用水鎗打魚,這BOSS的攻擊大致也只有兩種,分別是水彈和在水中的魚雷,而攻擊牠的方法只有一個,便是用「儲砲」來攻擊,不過,每次擊中牠之後,牠也會瘋狂的跳動,這時玩者便要下水了,這時便要小心魚雷。



■ x x 1 / 元 年 生 去 40 x 4



P9 / / 211,5 1 22



■ 人名 407 17 1. 50 Mt.



T 安水 安徽, we



位定表音符的主要具持



■終於也找到毒蜂了



男 個被小者





■ 单 「好大豆,微糯。 w



■・ 服物 : 、斑



■道地方是能とおお



● 於 的 引, 便 号 , \* / 鱼 了

## MISSION 3 GRAVITY ZERO

玩完陸地,又玩過海洋,這次的任務終於也要到宇宙了,在 MISSION 3之中,玩者要拯救在太空站上的人們,MISSION一開始,玩者便要在無重的空間之中活動,進入了太空站內部之後, 便會有重力了,所以玩者不用太擔心。「着陸」之後,玩者只有向 左行才有路可行,這裏有一道門可以打開的,那 有一部升降 機,玩者使用它便可以到達上層,到達上層之後是要向前行的, 因為向後是會回到原點的,所以……向前行吧!而前路亦只得一 條,那便是到控制室按開關掣,開啟在起點左方的長廊大閘。

沿路一直向前進,玩者會到達一間相當大的房間之中,不過在未進入之前先要提醒一下大家,房間之中有非常大的火,而且亦有一些「飛蟲」,如果玩者想順利通過的話,最好也是在門口的位置使用「儲砲」先將火和飛蟲消滅,這樣入房便會非安全了,在進入了之後,最先要做的事是向正前方跳,因為正前方高處是有一個開關掣的,啟動之後便會打開門外另一邊的通道,這時,玩者要回到門外,再向左轉,便會見到那打開閘的位置,不過這裏要非常小心,因為出門口左轉的位置會發生爆炸,而且太空站外牆會爆開,如果玩者走避不及便會中招,在這裏要先慢慢行,當一爆炸便用噴射器逃走。

逃過以上一劫之後,便會見到一個開關掣,這開關掣是開啟在剛才房間之中上的門(先前是黃色的門),穿過這通道便會發現一個生還者和自己的隊友一起,但是這人竟然不肯走,所以玩者只好繼續前進。不過前路是非常危險的,因為在離開房間之後,便會出現大火,不過這只是一個危機的開始,因為在大火之後是一個巨大機械人,若給它打中的話,真是後果自負。向前行的話,便會到達一間像之前的房間之中,有多個的火頭,玩者最好像以前般的先在門口將火種消滅。這房間要留意的是在上層是有人被困的。玩者不要擔心,在這裏向一直前行是會回到原本的房間之中,所以不用回頭了,向前行便可以。

回到大房間之後,便可由房中唯一的出口前進,在面前是通往「B-03」的通道,不過現在不是要去這裏,而是要右轉前進,在面前會出現一房間,這是非常重要的房間,因為在之中有被困者,而且在房中有4個開關掣,然而所有的開關掣也是要「KEY CARD」來開的,在房中救到的人便是第一人,而開鎖的次序應該是右下、右上、左下、左上(次序以進入房間的方向而定),如不依次序便不能救出所有的人。不過有一點要非常小心的,便是出門口之後左轉向前行的地方,有一部超巨大機械人,由於它會後退到很遠的地方,所以玩者要追上去將它解決。而以上提及過的被困者全也是在這條通道之上的房間之中,所以非行不可。

當玩者使用第四張KEY CARD之後,開的門便是「KEY CARD房」出去後面對的房間(即是長廊盡頭的房間)小心!在這房間之中的牆又是會爆的。而在房間盡頭是開關掣是開啟「B-03」通道入口的。

當開了掣後應該到哪裏去好呢?是否要立刻到「B-03」呢? 非也,現在玩者可以繼續向前行,因為通過門口是可以回到主房間的,所以不用心急。通過「B-03」通道來到一個牛去重力的地方,在這裏有多個出口,玩者要選擇左上角的一個,這樣又會回到「有重力」的房間,在這裏開始玩者要習慣在門口多儲砲,因為在這些房間之中多是有「飛蟲」的,所以先殺有着數。來到最後的房間,有一個開關掣,是用來開啟面前那門的,沿門直入,又會到達一個無重的房間,在這裏玩者要選擇的入口是在正下方的入口,而不是右邊的那個。通過這門之後,玩者會見到在一個房間之中有五個出口,而唯一能通過的便是出口左手邊的門,沿路直進又會見到一個開關掣,這掣是將先前那多門房盡頭的門打開,



在這裏玩者會找到一個小孩,不過由於訊號接收不良,所以不能將他傳送,所以玩者唯有抱着他前進(在抱着他時是不能發砲的),通過一條非常迂迴的通道之後,終於能將這小孩子傳送走了。

接下來便是打BOSS了,這版的BOSS是由一些「廢物」組合

而成的,而它的中心部份便是它的弱點,那麼,它的弱點是甚麼呢?答案是其組合部份,亦即是其內部的「藍色光球」,要攻擊這「光球」,便一定要先將它的外殼打破,然後它便會露出「藍色光球」,之後只要集中攻擊這光球便可。



■無重狀態真是非常麻煩。



■原來這是無重力升降機。



■遷房間真是危機四伏。



■這是重要的開關製



中 人地足り



■ 是老跟兄真順過!!



■ [B-03] 的門打開了



■想不到這種地方也有被困的人



■又爆牆了!



■這便是其中一個的「持咭人」。



■救了人便能取得「KEY CARD」。



마 : 단自田大隻機械人田境



■有兩隻「飛蟲」· 殺掉牠們吧!



■這學是開啟面前的門。



■這小孩將成為坑者最大的負累



■「再見 小朋友」」



■這BOSS是要攻其內部的「

## MISSION 4 (FINAL) WINGED CRADLE

在上MISSION之中,玩者在太空站之中將BOSS消滅之後,本來以為可以就此完成任務,不過好景不常,太空站竟然衝向了一神秘太空船之中,現在主角便要由這神秘太空船之中逃出來,不過……這太空船究竟是來自哪個地方的呢?

MISSION開始,玩者是在一個完全陌生的地方,這裏完全沒有人的存在,只有一些的火種和浮游機體,這些都是玩者的敵人,所以玩者要先將它們消滅,由於這些敵人所處的位置是非常高和遠的,所以玩者不宜和它們硬拼,又或是飛上去和它們戰鬥,最明智的方法是在原有的位置利用「儲砲」將它們擊倒。當中最非消滅不可的便是綠色的火,因為它們會放出火球攻擊玩者,所以必須將之除去。

在將前面的敵人消滅之後,便可以開始「順利」的行程了,首先,是要到左手邊的崖上取得水晶,縱然這裏的敵人不多,而且又沒有人要拯救,不過取多一點是沒有害的。之後,如果玩者不想太花時間的話,便應跳到起點左前方的洞口,因為那是最快的通道。在這裏最要注意的是前方的大火,除此之外,在前面這空間之中存在着三隻敵人,不過不用太擔心,因為這些敵人是不大移動的,所以在將火消滅之後,大可以站在原地用「儲砲」將這些

敵人消滅,然後再前進。而在這 房間之中的右邊有兩地方有水晶 取的,其中一個是一開始時便可 取到,不過另一個則是要先將左 方的開關掣開動才會出現,而最 主要的目的便是開啟上方的大 闡。

通過大閘,便會來到一個非



■THE FINAL MISSION •







**EMISSION中「罕有」的開關學。** 





■站在這裏便能將下面的敵人消滅。



■ 嗯·主角的樣子原來是這樣的?









■仏心!前方會有大爆炸





常廣闊的空間,不過,這裏亦是決定玩者生死的地方,在這裏玩 者不要輕舉莽動,因為玩者的目標是右前方的山洞,不過為了安 全,將右前方的火和敵人也消滅是上上之策,所以玩者要留在原 地,又是利用「儲砲」來將眼前的所有敵人消滅,然後便跳到右前 方的山洞之中。通過山洞,便會來到戰鬥的場所,不過,這戰鬥 是毫無意義的,因為只要玩者站在崖的左角,加上使用「儲砲」的



■這便是藍水晶





■最後BOSS的基本型態。



■神秘小女的直面目。





話,不消一會便能將下方的所有敵人消滅(包括巨大紅色水晶)。

經過「巨大紅色水晶」所阻着的通道,玩者便會到達水中,在這 裏玩者要聽隊友的指示・首先是向下行・當穿過下方的出口之後便 是向上升,到達「藍色水域」之後便要找「水晶」,因為有水晶的地方 便是要行的路,成功的話便會進入了那「方格通道」之中,到頂便算 通過這裏。之後便要避大球了,在到達方格通道的頂點之後,便要 避這些大球了,不過只有三個(如果順利的話),玩者一直向前跑, 球便會跌下來,避的方向是「左、右、左」,這樣便能到達出口。

在出口之上的是一個絕對的危險地帶,不過只要玩者慢慢的 行,便一定能通過這地方,當通過之後便要對付「巨大色色水 晶」。這BOSS不難對付,消滅了它之後,便有一女聲對主角説明 事情的真相,原來這太空船是有人的,不過這位少女也是身不由 己的,因為現在這太空船上的主電腦失了常性,本來電腦的責任 是要保護她,可惜到了最後這電腦「走火入魔」,現在少女要求玩 者將這電腦消滅……

為了侵入主電腦,玩者和隊友們合之後便乘戰艇開始進入, 由這時開始便會變成「賽車遊戲」,玩者要在漫長的路上挑開所有 的障礙物,而且要取水晶,而過這裏的秘訣是機身盡量貼地,而 且要好好的利用L和R掣來轉動,這樣才可以避過一些極之窄的通 道。之後要走的路基本上只有一條,所以也不多作介紹了,反 而,最後的BOSS便要花點心思了。

最後的BOSS(太空船的主電腦)是有兩個不同型態的,首先 是電腦型態,其攻擊只有一種,便是兩支巨大LASER,當它不攻 擊時,是有保護罩的,所以玩者要看準機會在它攻擊之時向它還 擊;而它的第二型態則是一隻會飛的怪物,其攻擊有多種,最首 先是從天而降的大石,這些石的攻擊力不強,不過它造成的「爆 風」則會傷及玩者,所以玩者要小心那些「爆風」;其次便是大火 柱,先是三條,不過到後期則是四條,記着要在火柱之間避過; 第三是龍捲風,這是最難避的,真是絕對考玩者的反應;最後便 是它直接的衝過來,這才最易避,因為它只會在中央的位置衝過 來……所以,大家應該懂得怎樣做了。





By: Agent X · Glen

遊戲: Winter Heat 機種:Sega Saturn

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997, 1998

#### 赤足比賽?!

在比賽項目畫面出現時,便輸入以下指令:「←、←、 、→、→、→」。成功的話,當進入比賽時,便會發現人物 會以沒有雪橇的狀態下比賽。雖然非常有趣,不過速度會因此 而減低、要取勝利便有點困難了。

#### 可使用此秘技的比賽項目:

SKI JUMPING . DOWNHILL . SKELETON . SLALOM . AFRIAL SKIING、BOBSLEIGH及SNOWBOARDING七項。



■ 在這時輸入指令。



■多有趣的場面。

#### 跳遠花式

此秘技主要是在S K I JUMPING時使用。當玩者按鍵 起跳時,便輸入:「↓、 ↑」,然後將角度調校到6 0 度,到時選手便會跳出一個空 翻來。另外,在同樣地方輸入 「一、→」的話,便會在空中 表現出一些有趣的花式。



■ 在這時輸入。



■ 成功了!



■ 這姿勢又值多少分?

#### DOWNHILL比賽時之秘技

在比賽時,玩者除了可以 按鍵來加速之外,還可以按 「↑」來將速度增加約30%。 此外,在跳越斜坡前,先把方 向鍵轉一圈,然後才按鍵起 跳。成功的話,選手在跳越斜 坡時,亦會表現出一些花式 來。



■又是花式。

#### 增加回復體力的速度

玩者在參與C R O S S COUNTRY SKIING時,當比賽 出現 "GO" 時,便按著A 鍵不 放。之後,玩者便會發現選手 回復體力的速度,比起原來的 速度増加了不少・那樣無形中 增長了加速的時間・令勝利變 得更為容易。



■這時便要按A鍵

# HANCE FIGHT!

遊戲:REAL BOUT餓狼傳說SPECIAI 騰種:Sega Saturr

© SNK 1996

在一個回合中,只要能夠向對手挑撥達五次以上;當挑戰 下一對手時,便會自動進入只有一個回合的「С Н А N С Е FIGHT」模式。開始時,對手會以隨機出來向玩者挑戰,而雙 方的Power Gauge可能會以全滿的姿態出場;或者是雙方皆能 使出超必殺技的狀態。若果玩者能夠戰勝對手的話,便可以獲 得一倍的分數;相反若失敗的話,仍可以獲得一半的分數。另 外,此模式只會出現一次,之後便不會再度出現,故此玩者應 好好把握這個機會。



■ CHANCE FIGHT!



■ Power Gauge全滿。



游戲:R -TYPES 機種:PlavStation

©1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC

在標題畫面中,快速輸入 以下指令: 「L2×10、R2× 10 」;成功的話,便會聽到一 下音效。之後在遊戲中,按 START鍵暫停,便會發現當中 增加了「選關」一欄,只要按 方向鍵左或右便可自由選關。



■連ENDING也可隨時觀賞。

另外·在遊戲中按START 鍵暫停,然後按著L2鍵輸入:  $\lceil \rightarrow \cdot \uparrow \cdot \rightarrow \cdot \uparrow \cdot \downarrow \cdot \leftarrow \cdot \rceil$ ↓、←」,之後只要仍然按著 L 2 鍵,便可以按〇鍵來增加 速,又或者按×鍵來將戰機的 速度減慢。



■在這畫面輸入便可。

© 1997 Electronic Arts. © 1977 FIFA TM Offical licensed product of the FIFA World Cup France 98.

游戲: FIFA ROAD TO WORLD CUP 98 機種: PlayStation

提供者:黃旭航

無限資金:在遊戲畫面中 選擇「Customize Squad」-項,然後進入「Team Edit」, 之後便輸入「L2、L1、□、 ×、□」。成功的話,便可以 選擇設定原本不能調整的球會 資金數量,到時想要幾多就俾 幾多給你,十分方便。



■球會便有足夠資金買球員了。

增加球員能力:同樣在 遊戲畫面中選擇「Customize Squad」一項,然後進入 「Player Edit」,之後便輸入  $\lceil L1 \cdot L2 \cdot \times \cdot \square \cdot \times \rceil \circ$ 成功的話,便可以隨意將球 員的能力提升・而且完全沒 有任何限制。



■如此能力,吃驚嗎!

#### 遊戲: SDGUNDAM GCENTURY S

**機種:Sega Saturn** 創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998

遊戲雖然已改到Sega Saturn上推出,不過大家仍 然可以用回一些PlayStation 版的秘技,例如:進入 OPTION畫面後,只要按L 及R 鍵便可改變背景圖案: 另外,更可以用回之前的特 殊姓名,以得到不同的效



■各特殊姓名均有不同的效果。

© BANPRESTO 1998 MADE IN JAPA

## 隱藏人物、SPECIAL GALLERY : ULTRAMAN Fighting Evolution 機種:PlayStation

使用八位人物來將遊戲打爆,便會出現四位隱藏人物,包 括:宇宙恐龍ZETTON、異次元超人ACE·KILLER、軍刀暴君 ALIEN MAGMA及古代怪獸GOMORA。此外更會出現 「SPECIAL GALLERY」,提供該四隻怪獸的資料。

#### 特殊姓名一譼表

姓名	效果
シン・マツナガ	階級變為大尉
リュウ・ホセイ	Level 3,階級變為大尉
カツレツキッカ	NT會增加到70
フラウ・ボウ	Level 1
ハロ	Level 1
シャクティ	NT會增加至90
B・ジョーカー	Level變為ACE 2
J・I・ダイヤ	Level變為ACE 2
K・エース	Level變為ACE 2
Q・T・スペード	Level變為ACE 2
キラル・メキレル	Level 5
リリーナ	Level 1,階級變為大尉
リョウ・ルーツ	Level 5
テフ・スタリオン	Level 5
ランドール	Level 5
ガンズ	Level 5
ゴットン・ゴー	Level 1,NT變為0
ダニー	Level 4
テル	Level 3
テューン	Level 3
ロンメル	Level 4



# 训浩強大害力選手

遊戲 實況足球3

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

在OPTION畫面中,進入「選 手作成」一項·然後根據下表將 球員的位置、姓名、膚色等輸 入。成功的話便會發現該球員的 能力,與世界知名球員的能力相 若,這樣玩者便可以創造一名真 正世界級的球員了。



位置	ľ	姓名	膚色(頁	[數/樣貌)
GK		ロジルマール	2/H	
DF	_	ロロマテウス	4/F	- The state of the
DF	_	ロロバレージ	2/C	120 JUST 100
DF :	MF	ロブッフバルト	4/C	
DF ·	MF	ベッケンバウア-	- 2/D	
MF		ロロジーコ		
MF	-	ロロリネカー	2/F	1 家设货签税
MF		ラモス瑠偉	7/B	19 美数金数
FW	MF	D. マラドーラ	7/E	The Day of the Land
FW	MF	リトバルスキー	2/G	Maria Company of the Company
FW	· MF	ロロクライフ	2/B	■輸入球員
FW	· MF	ロプラティニ	2/A	- +00/ \ \-//\ \
FW	· MF	ロアルシンド	4/G	
FW		ロスキラッチ	1/G	
FW		ロロウェア	9/F	-





■ 韋亞?!

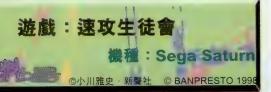
#### 主角變身成為外星人 遊戲: COURIER CRISIS

: PlayStation

在遊戲畫面選擇進入 「SAVE/LOAD」模式,然後 在「LOAD」畫面中使用輸入 Password一項。之後,便輸 入以下密碼 「XFIFTYONEX」。成功的 話,主角便會變成外星人, 非常有趣。



■連外星人都被炒魷魚



#### 宇宙番長

出招方法:出招方法:今 公開 9



波動崩拳	. \→+P
波動爆雷	/-+P
波動激砲*	
反射LASER砲*	/+PP
影之服部菜樱子	
霞切	↓ \→+P
猿渡之術	/ +P
超忍法爆炎猿舞	↓
叛變之本多愛	
本多連打	P(連按)
本多對空	→ \ +P
本多人工飛道具	→+K
Mega本多對空*	→ \ +PP
Mega本多Dive*	(空中時)→ \ + PP
本多鐵球*	→+KK
本多Switch On*	→ ↓ \ +KK

#### 令Macky的Partner消失 游戲: TWINKLE STAR SPRITIES

**能種:Sega Saturn** 

© SNK/ADK 1996,1997

先在標題畫面進入Saturn Mode,然後在人物選擇中使用 Macky。當Load碟時,便著按 「XY、Z 三鍵不放,直到遊戲 開始時,便發現Macky的Partner 消失了;惟此秘技只能使用一個 回合,到下一回合時,便要重新 輸入了。





■ 輸入前。 ■ 輸入後

#### 使用未習得的魔法 遊戲: TALES OF DESTINY

提供:盧仲『

© いのまたむつみ1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

在此聲明,由於本秘技或會影響遊戲的正常進行,所以玩者 應預先將遊戲SAVE,以策安全。至於使用的方法就是:戰鬥的時 候·進入咒文畫面中·然後按著「↑」不放。一會之後當游標突 然由畫面上方,去到畫面的下方時,便可改為一下一下的按,不 久便可發現一些未習得的魔法在畫面下方出現。不過,若果玩者 的TP值是10的話,便只可以選擇一些消費TP值10或以下的魔法, 至於超過主角TP值的魔法·玩者仍然是不能使用的。



■不斷的按著↑便可。



■ 可以使用未曾學習的魔法了。



# 进费体法。

# J-LEAGUE 創造職業球會 2

SLG 製造商: SEGA 發售日: 11月20日 價格: 5800日圓 MPLY MEM SEGA SATURN

By: Agent X · Glen

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997



# **亚球球員的選用**

在比賽開始之前,玩者是可以觀察對手所排出的陣式及戰術,以作出一些針對性的打法,務求做到先發制人的效果。不過,除了戰術變更之外,玩者更可以選擇一些善於踢死球的「專家」來開罰球、角球,以及扮演「十二碼」的劊子手。而在選擇主射「十二碼」的球員時,有一點是大家必須留意:能夠成為「十二碼」會內點是大家必須留意:能夠成為「十二碼」會內點是大家必須留意:能夠成為「十二碼」會內點是大家必須留意:能夠成為「十二碼」會內點是大家必須留意:能夠成為「十二碼」會內點是大家必須留意:能夠成為「十二碼」會內點是大家必須留意:能夠成為「十二碼」會內球員會發現擁有較可求。其命中率絕對會比較差的球員為佳。另外,在設定開罰球和角球的球員

時,玩者亦可問一 大 可同一 大 東 東 皇 佳 戦 術 果 。



#### 選用球員主踢死球時,教練所提供的意見

#### LEVEL

- 依賴他開死球是苛刻的要求,選擇其他球員或能製造出機會的。(セットプレイを賴
- むのは厳しそうですね。チャンスを活かしたいない別の選手にしましょう。)
- G 任用他開死球是有點不安,必須要其他球員進行跟進,入球機會並非完全沒有的。 (セットプレイを任せるには不安が残りますね。何らかのフォローが必要になるで しょう。チャンスを活かしきれないかもしれません。)
- F 雖然還有點不安,但選擇他還是一個不錯的想法。祈望能夠一腳將球送入網中。 (少々不安が残りますがセットプレイなら彼に任せても良いと思いますよ。狙い通り に蹴ってくれる事を祈りましょう。)
- 開死球的技術十分安定,能造製造出機會,值得信頼的選手。(セットプレイの技術 も安定していますし、きっとチャンスを活かしてくれますよ。頼れる選手ですね。)
- D 開死球的技術得到公認,絶對可以放心任用。其控球技術足以命中目標。(セットプレイにはかなり定評がありますね。彼なら安心して任せておけますよ。狙い通りにコントロールしてくれますよ。)
- B 世界級的水準,任用他已沒有任何問題了,應該會有出人意表的結果。(世界レベルの技術を持つ彼ならセットプレイは何の問題もありませんよ。きっと期待以上の結果が出るでしょう。)
- A 己到達世界最高水準的位置,藝術性的踢法,連觀眾亦期待著他的表演。(世界最高峰とも言える芸術的なセットプレイが見れますよ。きっと観客も期待していると思います。)

# 不滿

球員出現不滿,甚至因此而迫令離隊的情況,究其原因主要有以下五點:

#### 1. 薪酬過低

當球員察覺到自身的能力與薪酬不成正比時,便會爆發不滿以希望能夠增加薪酬幅度。出現這種情況主要是薪酬較低的球員,其能力在比賽之中得到快速的成長,而漸漸對自己的目前的薪酬產生不滿。另外,大家要留意的是:若球員近況奇佳的話,則出現不滿的機會便會大大增加。

解決方法:在與球員進行續約時,將薪酬大幅度增加便可。





#### 2. 與監督出現分歧

球員對監督產生分歧,主要是由於球隊的戰績不佳,球員便將責任推到監督的身上,因而產生不滿。不過,就算玩者立刻更換監

督·亦會引起另一些球員對新監督的不滿,令球隊處於一個非常不利的境地。

解決方法:玩者招攬監督時,應注意其對球員的訓練取向。此外,若不滿的球員是球隊的重心,或大多數球員均出現不滿的話,便應大刀闊斧立刻更換監督。相反地,便應考慮放棄該名不滿的球員了。

#### 3. 球員之間出現不協調

遊戲中,球員與球員之間是否有默契,主要是通過「連攜力」表現出來。惟當比賽了一段時間後,仍發現一些球員與其他隊友的「連攜力」並沒有任何改善的話,便需要小心該球員或與隊友之間出現不協調的現象而提出不滿。除此之外,在「Meeting」(ミーティング)中,大家可以發現某些球員是重視個人技術,而另一些球員則重視球隊的組織力;這些不同取向的球員會因此而產生分歧,逐漸形成不滿。

解決方法:惟有放棄該名不滿的球員;但若果不滿的球員是不只一位的話,便需要小心選擇,而最好的方法就是在移籍球員前先 將遊戲紀錄,之後便可以通過放棄不同的球員來找出那位才是 「搞事」之人。

#### 4. 長期列為後備

很多球員會因為長期處於後備,而以為自己已不再受到重 視,所以產生出不滿及離心的情況。

解決方法:將球員送到海外留學,而且選擇較長的年期,便 可平息球員的不滿。

#### 5. 球脎戰績不濟

不用多説,球隊戰績每況愈下,尤其長期皆處於下游的位 置的話,有實力的球員自然會對球會前景感到失望,因而產生 離隊他投的想法,不滿亦隨之而來。

解決方法:只要球隊的表現有所復甦,便可平息不滿。

蓄積された不滿が爆發しそうですね。このままでは移籍もありえます よ。早期の處置が必要です。(長久累積的不滿已爆發、只有將球員科 籍,而且應盡快處理)

かなり不滿がたまっているようです。このままでは試合に差し障りま すね。 (已有相當的不滿,而且亦影響到比賽中的表現)

少しずつですか不滿を口に出し始めていますね。とりあえずは問題な さそうですが…… (開始有少許不滿,而且受到一些問題所困擾……)

正常 氣になっている事があるものの、たいした事ではないようです。(没 有要留意的事、亦沒有任何特別的事情發生)

そういったそぶりもありませんし、全面的な信賴を得ているようで す。いい關係を保てそうですよ。(沒有任何不滿,而且得到球員完全 的信賴,有著良好的關係)

# S EVENT 出現條件

出現條件: 在成為J- 🖥 LEAGUE球隊之後第二 年便會出現。

效果:成立了青年軍之 後,在每年的新人獲得

時便會出現由青年軍提拔的球員。雖然青年軍 是需要一定的設置及維持費用,但是對於球隊 的未來仍是一項非常值得投資的項目。



出現條件:只要 能得到遊戲軟件 製造公司成為贊 助商便可。

效果:遊戲以球

隊作為主題來販賣,既可以增加球會的 臨時收入,甚至另一些知名度較低的球 員,亦因此而得到廣大的球迷所認識。



出現條件:1.球 🕶 場中需要設有商 品販賣店; 2.得 到玩具製造公司 成為贊助商。



效果:由於得到玩具製造公司替球 了一些新的「打氣」商品,因而吸引了不 少球迷爭相購買,令球會的知名度增加。

出現條件:1.球 場中需要設有咖 啡店(喫茶店);

2.得到總合果子(糖果)製造公司成為

效果:由於有新的食品推出,自然令 咖啡店的收入在一定期間內得到大幅 度上升,亦間接令球會的收入增加。

#### 猴手 TV CM 參演

出現條件: 1,前年為J-LEAGUE總冠軍; 2.得到以 下任何一間公司成為贊助

商:大手自動車製造、AV機器製造及運動鞋製造 效果:得到J-LEAGUE總冠軍後,便會在球隊中 **桃選一名球員來拍攝廣告。當然球會所得到的便** 是臨時收入;至於該拍攝廣告的球員,其知名度 亦會因此而大大提高。



#### 設立開台HOMEPAGE (公式HP#III

出現條件:得到廣告 會社成為贊助商 效果 INTERNET上, 設置球會的專屬網



頁,以發放球會的最新消息。一方面可 以增加球會的知名度;另一方面,亦會 增加球迷會會員的人數。

CHAIN A MERCANNANCE AND A CHAIN

#### 

出現條件: 1.資金達 到100億或以上; 2.擁 有CLUB HOUSE以 及球場的全部設施。 效果:球會資金在所



有設施齊全之下,還剩餘100億以上的話 便可以購入球會專用巴士。那樣以後球隊 參加一些國際比賽及進行海外集訓時,所 需要的經費便會因此而大幅減少。

出現條件: 1.得到 巴士或鐵路會社成 為贊助商;2.球會 根據地的級別達到 大都市或以上。



效果:出現這個情況,乃因為球會根據地 的交通網絡得到改善,故令一些距離較遠 的觀眾也可到來欣賞比賽。入場的人數和 收入方面,自然亦因此增加了不少。

出現條件:曾得到 INTERNATIONAL CUP的視察;2.玩者成 為日本代表隊的監督。



球比賽項目,也是球迷夢寐以求的事。而對 於所處球會根據地的市民來說,亦是一種無 限的光榮。

#### 海外 VIP 來訪

出現條件:1.球場中 設有VIP室; 2.球會要 有一定的知名度; 3.



球會的根據地成功獲得舉行一些國際比賽。 效果:由於有一些外國球隊到來參賽,所以 吸引了重要的人物到場觀戰。這樣會令電 視台的收視率以及入場人數得到大幅度的 增加。

#### 多四甲

出現條件:帶領球隊成 為INTERNATIONAL CHP冠軍。

效果:成為INTERNATIONAL CUP冠軍,對於 球會根據地確實帶來不少的益處。首先球會根 據地的地價會因此而大幅升值;另外,當地市 民對於足球的熱情亦有一定程序的增加。故 此,能獲得名譽市民的你,絕對是當之無愧。

#### 

出現條件:1. 資金達到500 億或以上; 2. 擁有CLUB



HOUSE以及球場的全部設施;3.玩 者所經營的球隊已有40年或以上。 效果:沒有。只能説這是象徵球會 成長歷史的一種表示。





出現條件:1.當日為秘 書生日的日子; 2.資金 達到300億或以上。

效果:秘書生日,身為 波士的你自然需要作出

- 些表示才可,而生日禮物方面亦並非每次 相同,總之務求令陪伴你一世而長生不死的 秘書小姐開開心心至得。



8億9552期

出現條件:連續在比 賽及練習中受傷。 效果:球員因為在比 賽及練習中受傷,所 以而被迫提早「收

山」。對於球隊來說,會因此而損失一名球 員,故此玩者應小心照顧經常受傷的球

員,避免給予過份的操練。

出現條件:球員 到達了退休的年

效果:當球員已 到達45歲如此高



齡時,便需要為該球員的退休作好心理 準備。另外,就算球員本身的合約仍未 完成,都會因為其退休而自動無效。

球探的工作就是為大家尋找一些超級 球員,以增強球隊的實力。不過,一些擁 有超強實力的球員,是會和某位球探有著 十分密切的關係。故此,若玩者能夠先聘

用那些球 (#### 1917/2019) 便有很大 的機會得 到超級球 🤲 星 的 加 盟。



飯島 潤一郎	日本	GK	S	對應球提 井上 大、岡山 剛
森崎 敬 奥村 辰彦 森馬 (バウアー)	日本日本徳國	DF	SS S SS	金村 陽一、野口 充、長瀬 充 三田 純一、野口 充、藤堂 真、光岡 晃 ハインツ
牧野 高志 杉下 龍次 馬勒當拿 (マルドラド)	日本日本阿根廷	MF	SS S SS	金村 陽一、近藤 俊彦、田代 邦江 三田 純一、近藤 俊彦、藤堂 真 ディアス
河本 鬼茂 井上 道哉 朗拿度 (ロナルド)	日本日本巴西	FW FW FW	S S SS	阿部 聰、岡山 剛 三田 純一、藤川 真彦、宇野 潤、阿部 聰 ホセ

# 秘密武器一後備球員精選 (海外球員編)

能夠堪稱為強隊的 隊伍,除了需要有十一 名有份量的正選球員之 外,其後備的力量亦不 可輕視。因為當一些正 選的球員的表現不如理 想,甚至落後而需要改 變打法時,只要所換入



的後備球員能發揮出人意料的表現,便有扭轉劣勢甚至 反敗為勝的情況出現。而以下所介紹的,就是在後備出 場時是會有突出表現的球員,大家務必密切留意

等級:球員平均能力值(SS為最高,然後為S、A、B、C·····,如此類推)

體力:球員在體力成長方面的進度 早一早熟型;常一一般;晚一晚成型 知力:球員在知力成長方面的進度 早一早熟型;常一一般;晚一晚成型

疲勞度:球員在練習後容易疲憊的程度(S表示疲勞程度最少,然後為A、

B……,如此類推)

受傷度:球員在練習及比賽後容易受傷的程度(S表示容易受傷的機會為最

少,然後為A、B·····,如此類推)

脾性:球員容易發脾氣的程度(S表示最和善,然後為A、B·····,如此類推)

#### 海外球員

位1	t 姓名	國籍	等級	體力	知力	疲勞度	受傷度	脾性
GK	迪拿告魯斯 (デラクルス)	巴拉圭	S	晚	*	, A	С	F
DF	艾迪亞 (トルレ)	巴西	Α	晚	P	G	G	E
DF	沙路加度 (サルガド)	墨西哥	В	常	常	F	G	С
DF	菲迪利高 (フェデリコ)	阿根廷	S	早	常	F	E	В
DF	維里斯亞 (ヴェネジアン)	智利	В	早	常	В	G	G
DF	馬沙路 (マーシャル)	美國	В	常	早	Α	В	С
DF	菲奥利奥 (フィオリオ)	巴拉圭	В	晚	常	Α	G	Α
DF	艾甸阿路 (エデェアルド)	烏拉圭	Α	常	常	Α	С	D
MF	丹尼遜 (リベイロ)	巴西	s	早	早	В	D	С
MF	茲美洛 (ジメーノ)	哥倫比引	ΞA	常	晚	E	В	D
MF	拿巴路 (ナバーロ)	墨西哥	Α	早	常	G	С	В

-	-								
	MF	馬勒當拿 (マルドラド)		SS	早	早	E	Α	F
	MF	寶拿斯高 (ボナシック)	智利	Α	常	早	G	F	Е
								-	
	FW	朗拿度 (ロナルド)	巴西	SS	早	晚	A	В	A
	FW	卡尼蘭 (カレーラ)	巴西	S	常	常	D	E	D
	FW	馬利奥 (マリオ)	巴西	S	常	晚	D	D	F
	FW	美狄羅斯 (メディロス)	巴西	S	早	常	E	D	С
	FW	艾斯派拿 (アラミーロ)	哥倫比亞	S	早	晚	В	С	Е
	FW	加歴里斯 (カニレス)	阿根廷	s	常	常	D	D	Е
	FW	基路基比 (ケルケベ)	阿根廷	S	早	早	С	D	Α
	FW	巴迪斯圖達 (パスタマンテ)	阿根廷	S	常	常	Α	В	Α
	FW	肯尼基亞 (デステファン)	阿根廷	SS	早	常	С	С	В
	FW	鐘斯 (ジョーンズ)	美國	Α	早	常	F	С	D
	FW	域拿路巴 (ヴィラルバ)	巴拉圭	В	常	晚	G	E	Е

# 遊戲研纸说

# 遊戲而組織

位置	姓名	翻籍令	车级	機力で	细力	商業態	受傷度	脾性
GK	路杜域高巴 (ルドヴィコバ)	捷克	A	晚	早	A	C	В
GK	富利達斯 (フレイタス)	葡萄牙	A	*	早	C	E	E
GK	米哈洛夫 (デルザンスキー)		Α	常	阜	D	A	С
GK	維斯里斯古 (クァシレスク)		Α	常	晚	В	G	Α
DF	希馬 (フレーベル)	德國	S	常	*	D	D	С
DF	古利高里 (グレゴリー)	法國	Α	常	早	В	F	E
DF	養杜 (ツィント)	丹麥	Α	晚	常	Ð	С	S
DF	菲利奥 (フェレリオ)	西班牙	Α	*	早	С	F	D
DF	盧古艾拿斯 (ノグエイラス)	西班牙	Α	常	常	S	В	D
DF	林馬 (ベレンツェン)	荷蘭	Α	晚	常	S	G	D
DF	米洛狄 (ミロッティ)	意大利	S	晚	晚	G	F	S
DF		保加利亞	Α	早	晚	S	E	С
DF		保加利亞	S	常	早	С	Α	D
DF	約克臣 (ヨハンソン)	瑞典	Α	早	早	В	E	C
DF	尼路臣 (ニルソン)	瑞典	A	早	単	В	E	С
DF	佐臣 (ジョンソン)	瑞典	S	晚	常	В	S	E
DF	比迪 (ベルデ)	比利時	A	晚	常	A	F	D
DF	沙基 (ジャッセン)	比利時	S	晚	常	F	C	D
DF	美拉施 (メラッツィ)	瑞士	В	常	*	D	В	C
DF	哲斯 (ジェンス)	瑞士	В	晚	常	G	В	В
1.00	#8 # # / / / / / / / / / / / / / / / / /	44 ER	Α.	常	晚	F	G	В
MF,	観基路 (クンケル)	德國 德國	A S	常常	<b>呪</b>	D	F	E
MF	法蘭高 (フランク) - 巴亞 (パラット)	法國	S	晚	早	F	F	S
MF	登高布臣 (ジャコプセン)		A	早	常常	D	A	E
MF	巴洛斯 (パロス)	西班牙	A	晚	常	A	A	S
MF	斯卡捷夫 (ツィガチェフ)	俄羅斯	A	早	常	F	G	D
MF	洛多馬 (ノートマン)	荷蘭	A	常	晚	D	S	D
MF	蘇拿 (ソラリ)	意大利	S	晚	晚	С	A	s
MF	碧咸 (ボーレット)	英國	S	早	常	D	G	С
MF	迪蒙夫斯基 (ディモフスキー)		A	早	早	E	F	S
MF	艾杜里 (エンドレ)	羅馬尼亞	Α	常	早	G	F	E
MF	艾加魯杜 (エカルト)	羅馬尼亞	Α	早	早	E	D	С
MF	杜利沙 (ドリンジャー)	羅馬尼亞	Α	早	常	E	F	E
MF	彼迪斯達 (イザクセン)	挪威	В	晚	常	С	В	С
MF	史迪芬 (ステファン)	比利時	Α	晚	晚	В	G	D
MF	史迪魯 (スティール)	比利時	Α	常	晚	С	G	С
MF	芝巴洛比治 (ジョバノビッチ)		Α	常	常	S	F	E
MF	祖高域 (ダバカン)	南斯拉夫	S	常	常	С	E	В
MF	哥蒙施斯基 (コモシンスキー	)波蘭	Α	常	常	D	В	В
FW	卡舒亨 (カースティン)	德國	A	常	常	E	F	В
FW	倫基 (ルンゲ)	德國	S	常	常	E	G	D
FW	比亞荷夫 (ミュンスター)	德國	SS	常	常	D	D	C
FW	洛高 (ナタン)	法國	S	常	常早	F	F	A C
FW	波杜利温 (ポートヌゥーヴ)		S	早	常	C B	D S	В
FW	拿斯蒙臣 (ラスムーセン) 普波斯基 (ダネソヴァ)	技 捷克	A	晚晚	晚	A	A	В
FW	<b>春爾</b> (ラヴァール)	西班牙	S	早	早	Ē	D	В
FW	亞芳素 (ビスカス)	西班牙	SS	常	早	S	S	В
FW	高尼雲洛夫(シルロフ)	俄羅斯	S	常	早	A	F	C
FW	波魯索夫(ポルショフ)		S	早	早	E	В	C
FW	紐狄布姆 (ニューテブーム)		Α	常	常	Е	S	С
FW	艾古巴度 (エグバート)		S	早	晚	F	E	E
FW	柏金 (ファンデンバーグ)		SS	早	常	Ε	G	Α
FW	古華特 (フォーリット)	荷蘭	SS	常	常	D	E	С
FW	方坦拿 (フォンタナ)	意大利	Α	早	早	С	Α	С
FW	狄路比拿 (デルベーネ)	意大利	S	早	常	F	D	D
FW	比拿利 (ピネリー)	意大利	S	晚	常	D	E	E
FW	卡沙拉基 (ロゼイ)	意大利	SS	早	早	D	G	D
FW	巴治奥 (ピアジオ)	意大利	SS	早	早	F	G	D
FW	<b>夫歴査 (フレッチャー)</b>	英國	S	早	常	Α	F	Α

FW	連杜拿 (リントナー) す	英國	S	早	早	D	E	s
FW	奥利域連拿 (オリヴェイラ) 葡	萄牙	Α	早	常	В	A ,	В
FW	雷哥斯達 (エステベス) 葡	萄牙 5	SS	早	晚	С	F	S
FW	史岱哲哥夫 (ストイコフ) 保力	加利亞	S	晚	晚	В	Đ	G
FW	卡杜祖 (カドチョウ) 羅馬	馬尼亞	S	常	晚	8	S	D
FW	馬古拉杜 (マークランド) 耳	<b>崇典</b>	Α	常	*	G	S	S
FW	K. 安建臣 (アントス) 耳	<b>崇典</b>	S	晚	晚	Α	S	S
FW	郵尼 (ダーウィン) 耳	<b>端典</b>	S	常	*	В	В	В
FW	米積杜域 (ボバシッチ) 南昇	斯拉夫	S	常	常	S	F	C
FW	積艾路斯基 (ジエルスキー) 済	皮蘭	Α	常	晚	F	C	В

位置	姓名	國籍	等級	體力	知力	疲勞度	受傷度	脾牲
GK	阿拉治 (アラジ) 沙	地阿拉伯	A	*	晚	D	С	В
GK	徐東明 (リースニュン)	南韓	Α	280	常	D	G ~	В
DF	阿魯沙度 (アルサウド) 沙	>地阿拉伯	В	常	常	F	В	D
DF	李敏成 (イムジンワン)	南韓	В	常	早	G	E	S
DF	札夫尼 (ザフレ)	阿酋聯	В	早	早	Α	D	D
DF	沙以度 (サイード)	阿酋聯	В	常	常	E	В	S
DF	沙路加奥 (シャルカウ)	科威特	В	常	晚	E	С	С
DF	拿比路 (ナビル)	伊拉克	В	早	早	E	E	F
MF	阿魯沙芬路 (アルサファル) 沙			晚	晚	C	G	D
MF	古沙迪 (ウォンサディット)		В	常	常	Α	С	В
MF	阿比齊 (アピチャイ)		Α	常	晚	Α	F	Е
MF	哈基蒙 (ハキーム)		Α	晚	早	В	С	Α
MF	彭偉國 (タニャントン)	中國	В	常	晚	F	В	В
MF	阿路艾沙 (アルエッサ)	伊拉克	В	常	常	В	F	В
MF	阿路法利斯 (アルファレス)	伊拉克	Α	常	晚	G	S	D
MF	尼古達路夫 (ネクタロフ)	鳥茲別克	В	常	晚	C	S	Е
FW	李相濶 (キムジョンデク)	南韓	S	常	晚	В	E	E
FW	崔龍洙 (チョジョンホ)		S	早	常	E	D	Α
FW	阿魯沙富 (アルサフ)	科威特	Α	早	早	Α	В	E
FW	阿飛華 (アフィファ)	卡塔爾	В	早	常	В	F	D
FW	阿魯亞華迪 (アルアワディ)		Α	晚	晚	В	D	Ε
FW	赫臣 (ハッサン)	伊朗	В	常	晚	G	E	D
FW	蒙度拿古 (ムトラク)	伊拉克	В	常	晚	F	G	С
FW	李衡玉 (リハンイョン)	北朝鮮	В	晚	早	E	G	E

位置	火沙姓名 🎊	國籍	等級	體力	知力	疲勞度	受傷度	脾性
DF	寧士巴古 (レンスパーグ)	南非	В	早	常	Α	S	В
DF	艾路査路加 (エルザルカ)	希臘	S	早	早	F	F	Α
MF	卡雲加 (カワンガ)	費比亞	В	常	晚	S	F	E
MF	尼加遜 (ネガシュ)	南非	В	早	常	F	E	С
MF	魯加斯 (ルーカス)	南非	Α	/ 常	早	G	5	Α
MF	積基亞 (ザキア)	突尼斯	В	*	常	Α	Α	С
MF	哈佐路 (ハゾール)	摩洛哥	В	晚	常	С	G	С
MF	馬路尼夫 (マルネウ)	尼日尼亞	S	早	常	В	S	С
FW	蒙杜加 (ムトンガ)	贊比亞	В	早	晚	E	С	С
FW	蒙巴 (ムンバ)	南非	В	常	常	Α	В	S
FW	夏迪蒙 (ハデム)	希臘	В	晚	早	D	E	В
FW	沙明達 (シャメンダ)	加納	Α	早	早	S	D	G
FW	米拿 (メラ)	喀麥隆	S	常	常	E	С	Α
FW	哈多高 (ハドグ)	尼日尼亞	В	常	常	В	В	E

PRINSSTARTOUTTOIL

text: 稽奇

SRPG MEM

售價:6800日團

© 1998/ネバーランドカンパーー/FSP/Taito Corp.

作为身容淘仙的你。一開始對仙窟的制作一定感到陌生吧。但不用推 這個研究坊會由基礎開始 助你步向成為真正洞仙之道!

# FIT CFIACO

### 贈給見習洞仙的仙窟制作入門!

洞仙的工作主要有4個,第一當然是制作你所需要 的房間,跟着便是仙獸的召喚和房間的管理,再來是與 入侵的敵人作戰,最後便是把生產房間所生產的能量放 谁龍穴爐。要記着一點,這遊戲是以Real Time形式進 行,於限制時間內,所有的事物也可以有很大的轉變。 筆者有一建議,大家可以先把擊退入侵者和破壞飛天石 出口作為優先工作,再把剩餘的時間用來管理仙窟,這 樣可有助大家把仙窟的管理變得更完善。



■因起初不習慣仙窟的管理,還 是不要胡亂增加房間為佳

■圖中如霧一樣的便是飛天石

#### 已制作的房間是不 能改變的,沒有計 劃的建設會很難收



### 仙窟運作的基本



■先用練丹房間來生產仙丹。





■再用仙丹於召喚房間召喚仙獸。 ■利用仙獸搬達仙丹往生產房間。 ■把生產房間的能量送進龍穴爐





SECTOTES . PRE

28 7/24 111

## 良好的工作效率能使仙窟強化!

提高生產房間的效率作為重 點,再好好利用各個房間的機 能 慢慢熟習 仙窟 的系 統·這樣你也可以制作出優良 



A 79.化生产基本 电自动间间接线 电光电压电压 电流 Palate Trans 地 潜着把来往德南语原 请作辦理能量和弘秀於衙門定 为一类:这是让前面体的以:: 平備:

○ 記憶獲到丹和能量的訓練股為 一個 來四生產與練丹房間



壁、按緊C鍵拉後時、會喚出一個名 叫「風水盤」的東西。於風水盤內 \* 三種不同顏色的「點」。 黄色的代表能 高高

**万秋回:回写写画生图力不变的现象,到鲜彩多的地方接着铁丹顶** FF - III 人子的生產力會核升 - 美外紅鞋多約地方設置提到採用。與 **可具有計劃計劃機構的工工畫。 直升质性如果 - 製造已費畫了**第

1. 网络医测滤大线包 电反流制 最大化对现在宣布多大发展的姓名的 所服务 不用支通搬入方线点:除了 三種不同顏色的因素外 肿瘤水盤上 亦可有見級頂際的風水攤性(布幣風 水方面可看本文的後半部分)。

房間的大小也很重要的



# 遊戲研究坊遊戲研究坊遊戲研究

#### 房間要順序強化

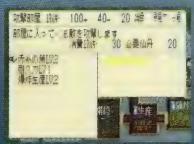
初期由練丹房間開始,就算不停把仙丹運送,也不能使生產力強化的。為了使生產力強化,靜心的把仙丹儲存是有必要的。只要存有一定數量的仙丹,再使用專門搬運能量的仙獸把能量運送來增加仙丹的生產量,這樣房間便可開始進行強化了。



■把練丹房間強化・仙丹的產量會隨之增加。

遊戲內的風水共有五種,依次 序木、火、土、金、水,是屬性良 好的。房間的風水屬性是由房間的 大小和位置所決定。

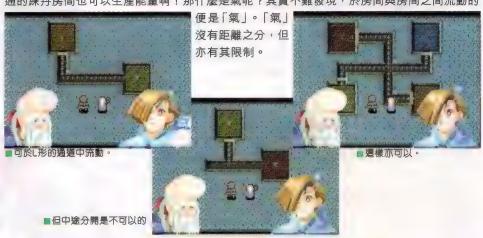




■配合風水。可產生不同的皮壓方法。也會有 與影響在實籍內的卷物中啊!

#### 操縱風水,制作高級的仙窟!

房間的強化,分為「基本強化」和「風水強化」2種類。基本強化是由一開始時,房間的大小和各種不同因素所決定。想靈活運用風水強化,把適量的「氣」流進房間是必要的。房間與房間的風水關係,只要超過必要量,房間的能力便會上升。只要把「氣」配合得宜,即使是普通的練丹房間也可以生產能量啊!那什麼是氣呢?其實不難發現,於房間與房間之間流動的



#### 

YOU LYMN HIS TRY MINNY	J. Myrella 10.	MINISTER MANAGEMENT	
	e aan egent til til prijskippen i ble inkretet i de selet i men e	A Brigging water and the second	A STATE OF THE STA
赤糸之策 LV1 一 2	木1火2水1	攻擊進入房間的敵人	攻擊以外所有
- WI-5		THE NAME OF STREET	
仙雷之策 LV1 一 2	木2火4水2	攻擊進入房間的敵人	攻擊以外所有
as a tanking T	+ o de 4 d 4	4등 건 12수 15 45 45 상대식사 소	Ame Alvi
防具掘削能力	木2火1土1	提升防具的掘削能力	掘削
爆炸生產 LV1 — 3	木2±1水1	會使用爆炸之計	攻擊以外所有
TAN INTERNIT	.,	her been standard benefit	-X4>>//////
閻魔針生產 LV1-2	木 3 火 1 土 1 水 2	會使用閻魔針之計	攻擊以外所有
THE WILL			
練壽願 LV2	合計3	提升能量的效率	所有
AND THE REAL PROPERTY.	合計 8	提升能量的效率	所有
練壽願 LV4		<b>旋开形型的双</b> 拳	771 行
耐久力回復 LV1	木1火1水2	耐久力慢慢回復	所有
10,7×75 m 2, 2 × 1	10.120.121		*2113
耐久力回復 LV3	木1火1水4	耐久力慢慢回復	所有
MAJERNA	7 (6) 7		
エネルギー生産力 LV1	火1土2	能量生產力上升	生產以外所有
エネルギー生産力 LV3	+4444	能量生產力上升	生產以外所有
エイルヤー生産力 LV3	木1火1土3	化量生産ガエオ	土産以外別省
仙丹生產力 LV1	火1金2	仙丹生產力上升	練丹以外所有
(12) 12 12 13 14 1		(A) 2 - (A) 2 - (A) 4	20103 2 12 1 7 21 13
仙丹生產力 LV3	木1火1金3	仙丹生產力上升	練丹以外所有
0.0 T (0.1 VA	*****		
跳氣之策 LV1 一 4	火 3 金 1	攻擊進入房間的敵人	攻擊
<b>*** かち か かた 1 3 4 4 4</b> 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	N E A A W. A	TH #0 사라 그 #5 88 사시 호사 !	±/+ <b>=</b> 0
蒼龍之策 LV1 一 4	火 5 金 1 水 1	攻擊進入房間的敵人	攻擊
暴雷光生產 LV1	合計 3	會使用暴雷光之計	攻擊
2 H) 0 H   1	пит о	m (x, ) 32 m > 0 x = 1	-2-4-
太極寶宮	???	召喚的仙獸增加	召喚
全轉送	???	可轉送往所有房間	轉送
工芸療法11/4 4	2.2.2	<b>化左连明处是北京上</b> 17	5C <del>*</del>
. 王華寶華 LV1 ──4 ′	???	所有房間能量生產力上升	所有
風神勇尊 LV1 — 4	???	所有房間耐久力慢慢回復	所有

证明宪功 遊戲研究功

好好的運用仙獸,可提高仙窟的運作效率



支持着洞仙的, 便是那12種族的仙 獸。只有洞仙一人是不 行的,要有效的管理, 把它們編成有用的隊 伍,便可使洞仙的工作 事半功倍。

#### 以下是遊戲初期,各仙獸的能力表:

名	攻	防	彻	能	仙	修
窟子仙	С	С	С	Α	_	_
牛鬼仙	Α	Α	С		_	
人虎仙	Α	Α	С		_	_
角兔妖仙	В	С	Α			
幼龍仙	В	С	С		Α	
蛇神仙	В	С	С	_		_
馬明仙	В	Α	В	В	В	С
羊仙	С	С	В	С	_	С
猿王仙	С	В	С	С	С	_
華翼仙	С	С	С			А
犬狼仙	В	В	С		_	
嵩山方士	В	В	В	_	В	

攻:攻擊力、防:防御力和HP、備:知力和MP、能:能量搬運能力、 仙:仙丹搬運能力、修:房間修復能力。各項目以A—C三階段評價。

#### **研究分为「是」的「您」兩個腐性。**

12個種族的仙獸亦有 陽和陰兩個屬性之分。相 比陽屬性,陰屬性的仙獸 於各方面的能力也效高。 只要把召喚房間的召喚能 力強化便能把其呼出,召 喚的仙丹也相應增加啊!



樣貌一樣,但顏色已轉變了,這便是陰性的 窟子仙、稱之為紫俊!

#### 量初以置子知的角體仙營始

■馬明仙,能同時搬運能量和 仙丹的仙獸。

於仙窟強化初期,把 能量搬運專家「窟子仙」和 仙丹搬運專家「幼龍仙」設 成來回往復生產房間和練丹 房間之間,盡量避免設置沒 作用的路線。





運送的重要角

色

■嵩山方士 有強大的 和仙術。



■華翼仙

房間。

専門修理 損壞了的

,類的仙獸有着不同任務。仙獸隊伍的數目,是由召喚**弄實** 計1111年

#### A. J. J. Lie. Hills

山町を借いて たさい ●: 山町情報



●由馬明仙為領域 全域仙器的能力也得以提升・ 禁任破壞飛天石出口 生產・採丹房間的需要。

#### 



■可作為仙窟內的巡邏隊。可恢復房間的耐久力 釋決能量之不足。是一擊沒有變遷能力的隊伍

#### 



■守護重要房間、抵抗入使者的戰鬥形隊伍。因為 動作慢、康把巡邏路線設為短距離。

# 遊戲研究坊 遊戲研究坊 遊戲研究

#### 只要能控制戰鬥,便能穩操勝券!



由基本以至上級的仙窟,最重要的還 是戰鬥。戰鬥中以中攻擊最為有利,除了 有無敵時間外,更有前進攻擊的特性,其 硬直時間亦較短。而大攻擊則會除着裝備 不同而有所變化,距離較遠,而硬直時間 亦較長。徐着主角的成長,所學會的仙術 亦會隨之增加。



■中攻撃・如能好好利用無敵時間,便會發覺很有用。

■大攻撃・因出招 時空位大・要因 應敵人的距離而 使用。



### 以下是一些關於這個遊戲的特色!

#### 擊敗突如其來的入侵者

遊戲途中,會出現一些 特定角色入侵的事件。這些 角色會於特定的地方出現, 而其目的地便是龍穴爐。如 能在他到達龍穴爐前把其擊 倒,便能獲得額外的能量和 特別的道具啊!



#### 把能量放入龍穴爐的效果

把能量放入龍穴爐,不但可以回復HP和MP,只要有一定數量,連房間/通路Point亦會增加。如每Turn也放大量的話,則仙丹亦會神奇地出現,當然,強力的邪精也會來襲的。



#### 倉庫房間

SATURN版的特色之一,放於 倉庫內的道具是可以留給下一版的 啊!只要強化了這房間,可存放的道 具亦會隨之增加的。



#### 仙術的使用

只要不停使用同一種仙術,到達一定 程度,該種仙術便會升級。





遊戲中有一樣名叫「神龍のヒゲ」的道具,只要把它和武器或防具組合,便能把其強化,最強裝備也可以由此得到。

SATURN版特色之一便是這個謎 窟模式。內裡設有20個難題,只要把 它們解決,便能得到強力的道具。這 些道具可於故事模式用回的啊!

#### 

只要仙窟內有十個房間的話便會出現。是8個無色界中較易打的一個 蒼龍十翅洞 黑神窟 只要順序作出火→水→火三個屬性的肩間便會出現。 器友逆心窟 順序作出土→ホ→金→金四個屬性的層間便會出現。 天華彩彩寶 順序作出水→ホ→金→金四個層性的房間便會出現 三天泪 順序作出土・ナーバー土・土五個層件的房間便會出現 順序作出水→ホ→火→土→金五個屬性的房間便會出現 華仙窟 順序作出水→火→金→ホ→土五個屬性的層間便會出現。 玄武神仙窟 永遠洞 於遊戲完結時能有100%達成率・便量出現Dungeon Modu (タンションモート)。於Dungeon Mode內設有40個層間便會出現。



# POCKET CAMERA

# POCKET PRINTER

ON STREAMS OF STREET

大家行經大型遊戲機中心或商場的時候,有時都會發現好幾個女孩子用那些貼子機拍照,並玩過不亦樂乎。其實這些玩照相的玩意在香港及日本也非常受歡迎。現在,任天堂就將這玩意推向手提化,為GAME

BOY推出兩個用來影相的周邊硬件,它們就是現在要介紹的POCKET CAMERA及POCKET PRINTER。呵呵,說起來,這兩件東西雖在編輯部登陸不夠一天,但已受到各同事的熱烈愛戴,可見它的有趣程度去到哪裏。好了,閒話少説,

SAY CHEESE!

# 將 GAME BOY 變為攝影機 的 POCKET CAMERA

#### 外型:

唔,它的外形其實比一盒GAME BOY帶大少許。而最特別的地方,是 在它的頂部有一個非常迷你的攝影鏡 頭,而且還可以作180度的轉動,令 玩者可以影自己的樣子外,也可以輕 易的把人家之魂魄攝下來。



#### 功能:

#### 勾你魂魄!

它最基本的功能當然是攝影啦,(廢話)而且它還可以把玩者攝下來畫面SAVE落POCKET CAMERA內的RAM中,而RAM內更可SAVE 30張相之多哩。而且玩者更可隨時把自己喜愛的照片抽出來,再進行修改。



#### 特殊攝影功能!

玩者除了可在攝影後把照片改造一番後,在攝影時也可以攪攪新意思。例如可以把兩個畫面拼合成一張照片啦、將畫面反轉啦、把畫面拉闊拉窄、甚至是畫中畫功能都有!若果用這些特殊攝影功能跟改相功能混合使用,也許出來的效果會更有趣。





#### 超級有趣的改相功能!

呵呵,若果只是可以把攝下來的東西SAVE下來,那又跟普通的相機有甚麼分別呢?所以這個POCKET CAMERA就有一個改相功能,令玩者可以把攝下來的照片「做手腳」,令它變得更抵死有趣。而「做手腳」也有很多種方法的,玩者除了可以用軟件內的畫筆在相片上「塗鴉」外,軟件內更有一些現成的「道具」給你加上去,例如刀疤啦、拉鏈嘴啦、墨屎啦、狐狸鼻、甚至是POCKET MONSTER、中英文、數目字都有。可令你會一面改、一面笑過不停。





#### 哎!我跟你也變成遊戲人物!

玩者除了可把照片「做手腳」的娛人娛己外,也可以把別人的各種表情攝下來,再用這些東西KEY上去一個MINI GAME主角的頭上,而且主角的移動更會把不同的表情轉換。令你可以一面玩,一面「欣賞」到相中人的抵死樣子。(不過,説起來倒有點無聊……)





#### 怎會少得連續快拍呢?

現在不少傻瓜機也附有連續快拍功能,這項功能POCKET CAMERA當然不會少啦。而當玩者把相片以連續快拍攝得後,更可用連續播放這功能把它們播出,令它成為一段連續片段。其實除了連續快拍外,此機亦有定時攝影功能,用來拍大合照就最適合了。





← 果玩者想將用POCKET CAMERA拍 下來的相列印出來,可以怎辨呢?那就可要借

## 超迷你的打印機! POCKET PRINTER !

外型:

唔,這個POCKET PRINTER的體積比起一般電腦用的PRINTER有很大的差異。而其長度及闊度就跟一部GAME BOY差不多,但厚度就有兩部POCKET GAME BOY那麼厚。不過由於它是由6粒筆芯電推動的,故此盛着電池時會比較重。不過,攜帶起上來亦可說是十分方便。



#### 怎樣操作的呢?

其實這部PRINTER用的是傳真機所使用的感熱紙,但此機用的感熱紙開度就比較細,大約跟一張收銀機發票差不多吧。當玩者有相要列印的時候,就可以用GAME BOY的雙打線把POCKET PRINTER跟GAME BOY連起來。之後,玩者只要輸入列印指令,那麼GAME BOY就會先把資料傳送到POCKET PRINTER處,當所有資料也傳送了後,列印就會開始。而整個列印過程大約需時30秒。

又,這個PRINTER除了可以列印出一格的相片外,亦可以 列印出連續四格的相片哩。用來列印一些連續動作就最合適了。







#### 總結:

WELL,以手提遊戲機來說,這周邊硬件可說是一個非常新的嘗試。明顯地開發者是把「PRINT CLIB」的「拍照熱潮」手提化,令到本來要排長龍才有得玩的玩意,現在就可隨時玩到。(不過質素當然相差很遠啦)然而再加上「PRINT CLIB」沒有的改相功能,令它成為一件非常有趣的產品。唔,筆者相信GAMEBOY這個CAMERA系列是可以發展下去的,(例如推出一些有貼紙功能的相紙啦)而此產品對GAMEBOY的銷售可會有一個正面的影響。

# 物超所值?! VIRTUA COP SPECIAL PACK

助這個POCKET PRINTER的力量了!



其實這盒東西並不是甚麼新的產品,那麼內裏其實是甚麼來的呢?在這盒「SPECIAL PACK」內就有一支VIRTUAL GUN(小健健CHECK過,是MADE IN JAPAN的)、《VIRTUA COP》及《VIRTUACOP 2》遊戲CD各一張,而最特別的,就是有《THEHOUSE OF THE DEAD》的體驗版

附送啊。而整盒的售價就只是5800日圓,亦即是相等於一隻普通新GAME的價錢。

至於這隻《THE HOUSE OF THE DEAD》的體驗版,其實我們在67期的《遊戲誌》中已經介紹過,故在此不再詳述。不過大家知不知其實這隻體驗版已把整個第一版收錄了下來呢?那麼,現在筆者就帶大家去會一會第一版的頭目吧。



■楚楚可憐的女主角·不過若果跟業務 版比就……



■波士出現!還一手把她撥到牆角 處。



■還就是還波士的第一型態!胸口是它 的缺點,射吧!



■嘩,很恐怖的第二型態!讓我打 燥你的頭啦!

SENTIMENTAL GRAFFITI SENTIMENTAL GRAFFITI











r



插圖:甲斐智久



© NEC INTER CHANNEL MARCUS CYBELLE STUDIO COMIX

## 情話鑑賞

精人節的前一天,正是 《SENTIMENTAL GRAFFITI》「喜 数嫁的理由」情書創作比賽的發稿 日。今次參加者的辦羅程度是我們意 料不到的,有些参加者為了趕及截止 **詩聞,握持地親目把參賽信件送出** 来,可见各参加者的投入程度。

從參賽的精畫中我們發現三類參 加者:第一種參賽者是精話型,他 們的精籌中用上了很多美麗的修辭 去羅美對方和描寫自己怎樣的喜歡 糖,不過因為缺乏了實際的鍋據, 所以即使把女孩子的名字换掉也不 fTE .

第二類是調設型,這種參與者很 清楚知道自己喜歡那個女孩子的理 由,寫成了一編恭整的説明文,但 御忘了這是精審創作比赛……

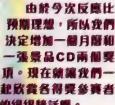
第三類是穩度投入型,他們對遊 **雌中各人物的事件有相當了解,在** 信中也引用了事件來受情書更有説 服力。其中一位参赛者更一口氣寫 了十二封精書紹不同的女孩子,每 封挪数有各位女孩子的事件的!

從今次的特書創作比賽中我們還 發現,《SENTIMENTAL GRAFFITI》中最受歡迎的女孩子要

算是楚楚可憐的杉原真奈美一 過半數參賽者都是以她為對級, 透是因為這種弱質纖纖的女孩

**特例惹人懵爱,灌是**香港的女 孩子宫在太强?

知為海灣無賴磷酸钴



的綠綿情話吧。

大獎

作者:SLG

獎品:《SENTIMENTAL GRAFFITI》配音比赛用解説特刊·

這位就是一口氣寫了十二封情書的參賽者,他運特地用絲帶把十二封信 捆越來。而從信申的內容,可以看出這位參賽者對十二位女孩子的事件 都很熟悉,文章也寫得頭頭是道,獲得大獎是不容置異的。我們當然沒 有篇幅把十二封信都刊登出來,以下就抽選了綾崎若菜的一封刊出。

#### 若菜:

妳好,近來生活過得好嗎?

轉眼問,由我們重逢到現在都差不多一年,還有一星 期,我們便要高中畢業了。現在此刻的我,心裏不停想着 一個問題,就是我們會不會因前途的問題而不能再見面 到了現在,我終於下定決心,寫此信給妳,表達我心裏對 妳的感受。

妳還記得嗎?妳有一次寫信給我,說有急事要和我相談。當我來到京都 後,看見一身和服的妳,初時我想可能是京都的某些節目吧!但是妳卻說因祖 父的關係,而要和別人相觀,訂下婚約。當時的我真的大吃一驚,心裏只是不 停地回想同一句話:「若菜要和別人結婚,要永遠的離開我。」當時的我真的不 知如何是好,只是不停鼓勵妳說這是妳自己的人生,要自己下決定。希望妳能 取消相親。幸好妳也下定了決心要取消婚約,這時我才比較安心。當妳離去 後,令我回想起我們小時的往事。在小時,妳因祖父的關係,不能出去遊玩。 但經過我一番的鼓勵,給妳下定決心,不理祖父,和我一起出去。現在有點像 回到從前一樣。想到這裏,我心裏有個念頭:「為何我會這樣緊張,莫非 我……」當我看見黎回來時,我的心真的跳得七上八落,當知道妳已取消相觀 的時候,真的高與得不知怎樣,心裏只是不停想:「我不可失去若菜,我真的 十分喜歡她的。」



**若菜妳那傳統和平凡中帶出的不平凡、溧溧把我吸引着。雖然可能會受到 妳祖父的大力反對,但是我是不會** 退缩的,因為妳在我的心目中,已 經沒有東西可以取替的了 …。在 畢業後的土曜,我會到京都找妳, 到時候希望妳能給我一個出自真心 的答案。

FOREVER

二獎

作者:沖田誠

獎品:《SENTIMENTAL GRAFFITI》景品小匙扣六款

#### 真奈美:

還記得我嗎?在中學三年四月到九月我是與妳同班 的,我經常與妳到後山的森林遊玩,還鼓勵妳照顧一隻受 了傷的小鳥哩!希望妳還記得我!近來的生活怎樣?愉快 嗎?健康好嗎?

這次我給妳信,是想說些事給妳知的,希望妳會花點 時間來看這信!

自從中三那年認識於後,我就對於一見鍾情了。但是

一直也沒有勇氣向妳表白,只會待在妳身旁與妳閒設。直到我要轉到另 問學校前,仍然,沒有機會說出心擊。相隔了這麼久,我仍然沒法忘記 **妳,妳那迷人的笑,深深吸引着我;而妳那清純的秀髮,束起兩條可愛的** 小孖辫,更是令我心動!

我緊緊地握着妳那幼嫩的手,一起漫步到海灘。看着夕陽西斜,一種 溫柔的感覺從妳的手傳到我空虛的心靈裏,海鷗和海浪為我們演奏一首悅 耳的交響曲來加添氣氛。這幅畫是我的夢鄉,也是我所嚮往的!

若可以的話,希望好給我一次機會成為妳的男朋友。我真的很希望能 待在妳身旁保護妳這可愛的小天使。 祝身體健康!

沖田誠

5/2/98



作者: 临評之

獎品:《SENTIMENTAL GRAFFITI》98年月曆一個

#### 美由紀:

我相信妳還記得我的,與妳在中學二年級時共學的轉 校生。儘管我偏闊別多時,但每當夜闌夜人靜,我總會 暗暗的想起往昔的相聚時光,教我難以入寐。

霎眼間,春天又再來臨了。清早,窗外總是迷人的綠 色,加上一陣撲鼻的上香。頃刻,我相起妳。妳那棕色 的長髮,如瀑布般飛瀉而下,散發着絲絲的髮香。那種 奇異的香氣,就像那喚醒大地的土香,使我從它得到了 養分和生機。至此,義漸漸遍明白到愛的真理,不禁生了傾慕之情。直至我們 心自問,我才在心块中的一隅孝回这份埋藏於心扉多時的情意。

美由紀,請妳不要把這唐突的表白當作玩笑!難道妳不知道。妳那水汪汪 的明眸早已摒住了我的神思嗎?那怕是含情脈脈的注視,深深的對望,還是如 閃電般的一瞥, 都使我神量颠倒。

從妳的眼光,我晓得妳是满懷心事的。雖然我愛妳那謹慎的處事態度,也 喜歡妳對學業成績的執着,可是當我看見妳為那些事情而苦惱時,我又怎能不 心疼呢?



寥數字,確未能道盡心中裏情。我 深信,只要我俩心意相通,短短的信笺便 足以看達我對妳的思念,也毋須多說: 「喜歡妳的理由」罷。

百尺竿頭,更進一步

遠在東京的臨評之

二月十四日

作者: 偽·藤井樹

獎品:《SENTIMENTAL GRAFFITH》景品CD SINGLE一隻

#### 杉原真奈美小姐:

妳不用知道我是誰,我只是一個偷偷喜歡妳的人。每當我望見妳的時候,便 不知道為何會心神彷彿和坐立不安。特別是看見妳獨個兒坐在草原上和小鳥們嬉 · 蘇時的情景,簡直就像天使一樣,令人有一種很親切

· 药恶豔。妳都長長的頭髮就好像 清緣一樣美麗,而妳 那可愛得像天仙一樣的臉兒,動人的體態和帶有小許 憂傷和寂寞的眼神,往往使栽望得陶醉。我亦喜散妳 那種文靜的性格和對小動物的憂心。所以,我只要能 夠達達的望着妳已經很滿足的了.....

偽·藤井樹上 5-2-98



作者: 能太郎

獎品:《SENTIMENTAL GRAFFITI》 景品 CD SINGLE 一隻

(本信作者請與本刊編輯部米奇聯絡)

#### 星野明日香:

請恕我冒昧打擾妳,但仍希望妳能細閱此信。

明日香,恕我直言,妳那開懷豁達的心境,確實令人深深吸 引。妳那活潑開朗、陽光般的笑容、樂天派的性格,實實在在令

回想起當我再次在横濱再見於時妳以陽光燦爛的笑客在工作。當時我並不打算立時 人難以忘掉。 與妳重逢對話,而我是多麼想成為當中的一檯客人——可以凝望妳那溫暖的笑容,溶化 多年來不見的落寂之心。

我知道妳愛打電話與友人該天,而我是多麼想我就是妳那個通話者,分享妳的感受 妳的快樂事,妳現在最喜歡那種新潮的事,想傾訴的事。

明日香,我心儀的人。每每想念妳,腦海中就浮现妳那陽光充沛的六月的笑容,對 謝流事物那種興奮的樣子。每到於此,我總想着妳現以那可愛的笑容在我面前。

明日香。妳可曾聽過「也許不說的情話,會 是最窩心的痛」? 妳我雖然已在橫濱再次相見, 但我仍想約妳出來見面,即使相聚一刻也好。妳 會給我機會嗎?

想妳

龍太郎

作者:美哥哥

:《SENTIMENTAL GRAFFITI》景品CD SINGLE一售



遠藤晶:

在我第一眼望見於時,我已經被妳那獨特的性格深深吸引着,令 我不能自控,還使我不禁寫這封信來表達我對妳的感情!

記得我第一次遇見妳的時候,是在去年暑假。那時我回校補課, 而妳則靜靜地在音樂室內練習小提琴,為的是應付校際的音樂節。當我 超過音樂室時,悦耳柔和的調予吸引着而駐步,我透過玻璃窗看到妳一 一位帶着青色的頻帶,拉着小提琴的女孩子。當初我選以為妳是轉校 生,因為學校是不准學生配帶任何的飾物,但妳卻可以。後來得悉妳練 習小提琴是需要帶着頭帶,因此學校亦網開一面,可見於真的是一個天 才横溢的小提琴家。

天秤座的妳應是一個溫柔,體貼及觀切的人,而妳在練習小提琴時亦有着山羊座的認 真、勤勉的性格,這些個性都深深地把我的心鎮住了,我被妳的一舉一動所迷住了。

我知道有很多男孩子亦正在追求妳,而我亦只是一個很普通, 很平凡的人,只敢在遴选的角落默默地望着妳,但是我亦知道這 並不能表建我對妳的感情,因此便鼓起勇氣,提筆寫此信給妳, 希望妳能夠接受我對妳的感情。视妳能在今年的音樂節獲得優 里的成績!

傾慕妳的 島倡業



作者:セル

獎品:《SENTIMENTAL GRAFFITI》景品用CD SINGLE



每個夜裏總是喜歡獨處看星的我,那夜的流星群,把天各一方 的我帶領到那山岗上遇見妳,就像天上的線,引領我到妳的身旁,短 暂的暑假過去,無奈我也要離開,但心對妳那 情感已非朋友之情,日子一天天的過去,直至 天的到來,我倆又在重遇短短的相聚時間過去 但我不知如何説出心底話,我只想以後的日子

愛戀妳的人



四重

作者: 胎胎

妳在我身邊。

獎品:《SENTIMENTAL GRAFFITI》墊板一塊

喜歡?究竟甚麼是喜歡?是形?是實?抑或是能看見及觸摸到的 東西?

不,喜歡並不是那回事。其實,喜歡是無形的,但它亦是種實在 的感覺,一種心的感覺,一種似實非實、似虛非虛的感覺。它能使 体感到無比的快樂 但它亦能使你感到無限的痛心。它既能較你, 亦能害你,是一種十分奇怪的感覺。

雖然人知道接觸它後會傷害自己,但他仍會去接觸「喜歡」,「喜歡」就像有種無 形的吸力,把你吸進去似的。而只要你喜歡了他人,便會不理她的短處去喜歡她。 就像杉原真奈美,她的短處在於太過弱,要經常保護她,但「弱」同時也是她的長 處,她的「弱」使你不能不去接近保護她,使你不能逃避責任感,逃避那保護她的責

杉原真奈美不太喜歡大都市的生活。但她擁有能力在這種生活中找到寧靜的空 問,沒有其他人能容易侵入她的空間,她總能享受屬於她的空間。她經常在自己的 空間裏,故給人一種寂寞的印象,而且再加上她不擅與人交換,所以沒甚麼朋友, 令人觉得她十分寂寞。你是她「眾多」的朋友的其中之一,只要你幫她與人交際,你

她能看穿人家內心的想法,她給人一種神秘的感覺,我就是喜歡她這種能力, 能知道他人的想法,她是個十分溫柔的人,小鳥會接近的人,都是溫和善良的人, 小鳥接近杉原真奈美,是因為小鳥們知道她十分溫柔。那次,她照顧受傷的小鳥, 雖然是鼓勵地,我正是被她進次做法深深地吸引着,亦是我喜歡她的最大理由。

樣子甜美,這是任何男性也喜歡的。杉原真奈美不單只樣子甜美,而且有把長

長頭髮,在側面紮了兩條小辮 子,大大的眼睛,小小的嘴唇, 這正與我心中女神的形象一樣。

不知你心目中的女神是否這 樣,但我相信你也會有多少喜歡 杉原真奈美吧!



# PART.1

《拳皇》、《街霸》、《BIOHAZARD 2》、《侍魂》、《鬥神傳》……近年市面上一本又一本以遊戲為題材的本地漫畫推出,到底對漫畫出版社來說有甚麼影響?這次我們會分兩期訪問現時市面上有推出遊戲漫畫的出版社,嘗試了解這種現象。

#### 「街霸 ||| |



玉皇朝出版集團有限公司 出版

遊=遊戲誌

李=李中興(《街霸II》編劇) D=DAISY KU(玉皇朝宣傳 及推廣部經理)

遊:玉皇朝對於近期遊戲機 漫畫一本又一本面世的熱潮 有何看法?

李:其實我並非太認同這類 漫畫真的是那麼流行,只不 過是現時市場上不少主筆想 寫新書時很少人會理會,就 以市面上現時最好賣的遊戲 漫畫《拳皇》、《街霸》為例, 《拳皇》本身在遊戲上極受歡

迎,不且價錢較平,遊戲變化或局數亦較多,而《街霸》則有着多年名氣,而我和阿琛(即街霸川主筆計景琛先生)會較着

重在故事及畫 面方面,但其 他作品就似乎 並非是那麼受 歡迎。

遊:但為何仍要推 出 遊 戲 機 漫 畫?

李:除了幾位偶像 級主筆外,其

他主筆想推出新題材的漫畫時,即使你肯投資金錢在廣告宣傳上也好,但讀者往往會連望也不望多一眼,而畫遊戲機漫畫便可算是一個機會,我個人認為現時市面上除了《拳皇》和《街霸》外,其他遊戲漫畫的故事都並非是那麼吸引讀者去看的,但最少以遊戲為題材的話,才有可能吸引像貴刊的雜誌去訪問吧,但除了《拳皇》和《街霸》外,暫時還未見有其他因遊戲漫畫而成功的例子。



遊:玉皇朝在處理 遊戲機漫畫時,市 場策略或政策會否 有別於其他作品?

李: 其實我和阿琛

◆李中興(左)與許景琛 (右)多年來一直合作推 出街霸漫畫,早已深入民 心。



這組合與黃玉郎先 生等人在客路上有 所不同,而合作方 式亦有少許不同。

遊:《街霸III》的對 象 年 齡 大 約 是 多 少?

李:若是要很仔細 地定位的話,《街霸 III》的讀者年齡層又

並非真的很低,而是中學生,15歲以上至25歲左右,而其他 遊戲機漫畫則可能會再低一點。

- 遊:你說《街霸III》的讀者年齡較高,會否和這遊戲系列本身的歷史較悠久有關?
- 李:對,因為《街霸》差不多已有10年歷史,而《拳皇》相比之下 不且歷史較短,遊戲本身的局數亦較多,因此較易吸引低年 齡層的擁養。
- D:我想還有一個主要原因是許景琛及李中興的成名作就是《街頭霸王》,當時實際上已儲下了一班忠實讀者,而這班讀者亦



隨着時間成長,當然其中亦會有新增的讀者,但其比例就可 能較低了。

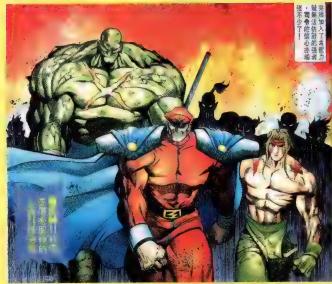
遊:創作了這麼多年的《街霸》,在編劇上會否有被局限了的感 覺?

李:老實說,在最初開始時是有的,因為這故事最受歡迎的人說 到底也是赤龍及阿KEN,過去構思這故事的時候,我們會將 他們塑造成兩個未成名的小子來開始,而這亦早已深入民 心,所以到我和阿琛構思今次《街霸III》的時候,便要考慮到 底應從頭來過還是承接過往的故事較好。但問題是要讀者忘 記過往的劇情其實是很難的,但又不宜一開始就已經天個 立。所以最難衝破的是如何在故事初期吸引讀者;另一個難 處理的問題是其他支線人物,說真的,大家都會較喜歡 重的問題是其他支線人物,說真的,大家都會較喜歡 重要的問題是其他支線人物,於是便會出 現輕重之分,例如我們會令讀者知道春麗已死,但她的屍體 仍保存着,不過她其實是否真的死了?經過一年的部署,我 們認為已是適當時候,因此會用特別版來配合她的再次出



現,我認為這會是 一種較有特色和吸 引的做法。

遊:其實《街霸III》的特別版是在哪種原因之下誕生的?李:單是每期出書的假悶的,所以是會想 一些古靈精怪的方



法來改變,第一次特別版是VCD版,當時的想法是市場上未有人試過這樣做,但並不能說是真正的特別版,至於真真正可稱為特別版的,則要算七色阿KEN了,因為當時是完全沒有加印,而出書2小時之內卻被搶購一空,這當然是值得高興的事,但亦有其不妥之處,因為有不少讀者連想買一本來看也買不到,結果我們要在書展推出一個特別版給,不不知過10000本,可算是創了另一個紀錄的,因為這件事,令我們明白到這類特別版是有其市場的,因為當時我們的七色封面是配合故事橋段而誕生出來的,在故事中武功的層次並非是匹數或數字,而是以七種顏色來代表,由最低層的白色到最高層的黑色,還有在這之上的幻氣;回應你剛才的問題,其實阿琛在寫《街霸III》之前是停了數年

的的不阿太而中再將托東候將N或會的其們來新,赤設太在位他兩,再我龍定弱一置配人始東,個,角襯終



故事裏的主角是他們兩人,兩人的故事一定要精采,而特別 版便有着一定的輔助作用,令讀者買書時能有一定的投入 感。

遊:現時《街霸川》曾推出多少次特別版?

D:應該是有16期,佔現時全醫總期數49期的約4成。

遊:推出七色版的時候印數是否一樣?



D:第一次推出七色版(第12期)的時候是正常的印數,但因為吸收了經驗,知道有不少讀者買不到書,所以最近一次七色版(第41期)已將印數略為增加,但我要強調我們所推出的特別版是因為李中與本身也熱愛遊戲,往往會將遊戲中的素材放進漫畫中以迎合劇情需要,並非像市面上其他出版社那樣動不動也推出特別版,我們的特別版並非是為了謀取暴利,只是隨着劇情而順理成章出現的副產品。

遊:熟習遊戲對做遊戲機漫畫的編劇有多少幫助?

李:遊戲本身當然要有一定認識,但若說到人物之間的關係時,則可能會和遊戲的原設定有一定出入,若有留意過往《街頭霸王》的話,各位應會發覺我們曾令某些角色死掉的,當然我亦不會讓主角死掉,但最少可以令故事看起來更緊張及好看,而我在人物名字或是人物關係方面亦可能會有別於原來的設定,例如ALEX我稱之為傲軍,而他和伊吹之間師兒來,例如ALEX我稱之為傲軍,而他和伊吹之間師兒來,的關係也是原著中所沒有的,這不且能給自己較大的創作空間,亦會更有滿足感,又例如我會說波動拳及昇龍拳其實是源自中國少林及武當的武術,只不過是被日本人偷擊了吧;不過有些元素我是一定會拿來用的,例如殺意龍或真豪鬼,這些特別狀態正好成為了故事創作時的灰色地帶,而既然有殺意龍,我亦能創作一個「霸意KEN」出來,這可以令讀者有

一種新鮮感,最少我認為純將遊戲設定搬進漫畫是一定不會吸引讀者的。不過有些機迷會因為這手法而對遊戲機漫畫有所抗拒,認為你是破壞了遊戲在他心目中的形象。

遊:廠商方面會否有壓力給你們?

李:非常幸運地,暫時來說也沒有這種情況, 而我們和CAPCOM之間合作多年,彼此之 間也有一種默契,只要沒有太過份的情 況出現,我們是能自由地創作的。

> 遊:你們會否認為《街霸Ⅲ》漫畫 推出後,反過來幫助了遊戲方 面?

李:的確是有這種現象的,《街霸川》在街機最初的評價只是一般,我和 阿琛都要





花很大心思來構思故事,但亦因此而獲得更大的滿足感。

遊:你們公司可有想過推出其他遊戲機漫畫?

李:其實是有的,但除了遊戲本身要有足夠的知名度外,亦要想 到一個好的故事才可。舉例説SEGA的《VIRTUA FIGHTER》雖然有足夠知名度,但因為遊戲本身是以埋身肉 搏的方式進行,不及街霸這種放波式遊戲般容易掌握,而我 和阿琛都希望能全力做好《街霸川》,所以到現時為止都沒有 其他作品。

遊:你認為遊戲機漫畫的熱潮還會持續多久?

李:遊戲機漫畫一來要支付版權費,而且在不斷跟風推出特別版 之下,成本是會相當重的,我和其他同事都認為漫畫界之中 並不存在哪一本打敗哪一本的情況,若真是有實力的話,即 使再貴也有人看,但若是實力不足的話,即使你送甚麼也沒 有用,否則漫畫這行業會易做得多了。我覺得最重要的是主 筆和編劇本身是否有玩遊戲機、是否清楚遊戲本身的故事和 內容、能否表達出一種遊戲本身的感覺、還有就是不應完全

依原有故 事 來 發 展,否則 會缺少了 一種刺激



### BIOHAZARD 2



浩一有限公司 遊=遊戲誌

樂=畢亦樂(《BIOHAZARD 2》主筆)

遊:其實有甚麼原因令你 們選擇將《BIOHAZARD 2》漫 畫化的?

樂:《BIOHAZARD 2》是家用 機遊戲中非常著名的作品,而 且其類型亦有別於一般格鬥作 品,所以會值得一試。

遊:製作遊戲機漫畫,會否和 製作一般漫畫有所不同?

樂:是有的。因為我自入行以 來一直也是畫江湖書的,相比 之下,《BIOHAZARD 2》的讀

者年齡層較低,過往我會描寫多一點人性化的劇情,例如劇 中人物會為金錢而煩惱,但《BIOHAZARD 2》的主角可不會 想這些事的。而過往製作江湖書時,我要經常看一些江湖 片,但現在為了要製作科幻灣畫,我便要多看科幻電影;說 真的,江湖書和科幻書之間也會有其共通之處,所以我會盡

量利用過往學 到的技巧,再 開始去學習一 些科幻書的特 點,例如遊戲 中出現的謎之 敵人本來已十 分巨大,但我 就會進一步去 再誇張其巨大 的身型。



◆ 〈BIOHAZARD 2〉主筆畢亦樂先生



#### 遊:這會否出現甚 麼困難的地方?

樂:我會將自己及 所有助理都視為新 人一樣去看待,最 初會叫他們多學習 日本的科幻漫畫名 師,再從中找出自 己的風格,但始終





的人,要一下子作 **這種改變是很困難** 的,雖然我們暫時 還不是太習慣,但 因為能嘗試新東 西,大家都做得很 開心。即使是一部 直昇機也好 也是 以往畫江湖書時沒 機會接觸的東西,

所以現在助理們都會很用心的處理每份稿件。再舉多一個例 子吧,開槍時槍咀的爆炸位,過往在江湖書的時候只要加在 **槍咀便行了**,但作科幻畫的時候,要考慮到開槍時是會有反 震的,因此爆炸位要畫在槍咀稍低之處,而風位這種現實生 活中不存在的東西亦要盡量減少。

遊:其實除了《BIOHAZARD 2》之外, 浩一還會否有將其他遊戲

的 劃? 樂:我們即 將推出 《私立小 JUSTICE 學園》



已購入了這遊戲的底版給主筆張萬有狂操,因為公司認為主 筆應對自己負責的遊戲熟悉到有近乎厭惡的感覺時,才能將 遊戲中的感覺表達出來,這情況在格鬥遊戲中最為明顯,例 如某種極難用的必殺技,主筆在苦練下練成,那麼才可在寫





書時表達出來。

#### 遊 製 **《BIOHAZARD 2》** 的時候又怎樣?

樂:就算是當我製 作《BIOHAZARD 2》的時候,我也會 幣所有助理找來。 在他們面前示範一 次, 向他們解釋遊

戲中的感覺,如遊戲中很多時會用低燈,後巷的通道很窄, 兩旁更可能放滿了垃圾,而當要畫彩稿時往往亦會開GAME 給助理參考,因為遊戲中的畫面用色是陰沉而繽紛,這種協 調是很難得的。在槍械方面,我會盡可能找實物回來(←氣 槍),因為槍械應該算得上是實景中最難掌握的一環;記得 有次我曾在「三軍 | 看見一支加了手製槍柄的VP 70,可惜那 裏的老闆説那是非賣品。

#### 遊:故事方面你會採取怎樣的方針?有沒有想過大約多少期完 結?

樂:我希望能將故事的規模弄得大一點,因為我本身是不太喜歡 精裝書這種形式的,至於期數的問題則沒有想過,我一般都 會先想好了一定的故事大綱,然後到每期製作時再想其細 節,通常我也會在腦海中胡思亂想各種可能性,若有適合的 話便用紙記下,所以實際有多少期的內容亦很難説出來,但 可肯定的是會採用單元的形式,例如這一單元是在城市,下 一單元可能是前往對方的總部,又或者第一、二集的角色會 否集合起來組成特別調查團呢?又會否其中有成員中了菌 呢?又或者這種菌中了之後是有可能以精神力控制得到呢? 但我就一定不會令遊戲偏離其原意,例如男主角本來不會飛

卻被你寫成可以 飛的,試想想若 LEON在故事中練 功運勁的話會怎 樣?總之我是一 定不會這樣做



#### 次回預告

下期我們會繼續為大家訪問現時市場上擁有最多遊戲機漫畫的劇 氏,並送上由多位主筆所繪畫的親筆簽名畫,萬勿錯過。



# 

#### 左輪與曲尺

#### 幕後黑手:

您好嗎?我是第一次來信的,請盡量在70-72期登出,能盡快解答我的問題。

- 1) 「Bio Hazard 2版DESERT EAGLE .50AE」那枝槍,有 沒有非限定版呢?會不會平 些呢?
- 2) 如果現在買SS值不值呢? (\$1300連兩個手制)
- 3)《Tales of density》中,主角 咪會去返自己條村,同菲莉 亞走的時候,怎樣才可去找 其他主角們呢?(係咪坐飛 船?找不到!)
- 4)「機械人大戰F」移植落PS的 機會大不大呢?(因為E.V.A. 那隻鋼鐵之girlfriend都會移 落PS那兒)
- 5) 唔知你們會不會舉行大抽獎呢?
- 6) 唔知黑手哥哥打《Bio Hazard 2》最快的時間是多少?
- 7) 你們可不可以把「GAME PLAYER EX」變回以前的那 樣「大版」呢?你們短期來會 不會增加頁數?
- 8) 「Bio Hazard 2」那把氣槍是不是遊戲中的「麥林 | 呢?
- 9) SS的《創造職業足球2》出超 必最快要等到何時呢?
- 10) 你估《Bio Hazard 3》會在何時推出呢?會在哪部機呢?
- 11) 最後,你估我多少歲呢?字 體值多少分?

請你們盡快刊登出,感謝萬分!!

祝Game Players銷量節節 上升,成為「世界之最」!

長期忠實讀者 阿 RYU 上

#### 阿RYU:

1) DESERT EAGLE是一支真 鎗,所以很多氣鎗廠也曾推 出過這型號的氣鎗,價錢大 約\$1000-2000元左右,視乎 鎗支的精密程度和威力而 定。

- 2) SS仍然值得一買, \$ 1200會 較為合理
- 3) 不大清楚你説那個位置,但 據黑龍兄解釋,你不用刻意 去找尋其他同伴,有一段情 節是他們兩人獨自進行的, 同伴們在不久後就會再次集 合的了。
- 4)《機械人大戰F》可以説是SS 專用的第4次機械人大戰,而 PS已經有《第4次S》,所以 《機械人大戰F》應該不會移 植至PS。
- 5) 我們每期也會舉行抽獎,不 過留意下期啦!可能有重大 發現架!
- 6) 唔知黑手哥哥打《Bio Hazard 2》最快的時間是多少?
- 7) GAME PLAYER的附錄已不 再限於GPM EX,業務機戰 隊、攻略別冊等都是我們的 新嘗試,日後還會有更多新 構想呢!
- 8) 那把氣槍是一支「曲尺」手 鎗,密林是另一把手鎗。
- 9) SS的《創造職業足球2》出超 必最快要等到何時呢?
- 10)《Bio Hazard 3》現在只處由概念構思階段,在那部機推出則言之尚早。
- 11) 12歳?60分

幕後黑手

#### Level 99

幕後黑手:

本人首次來信,我有一個問題已經超過兩年還未解決, 希望你們能夠幫忙。

1) 我是《機械人大戰》的求進 者,但是怎樣玩十萬小時也 得不到Level 99,有一些人 物更加十分難昇級。請問你 們有沒有PS版的第4次機械 人大戰和新機械大戰的 LEVEL UP金手指,我已經 在internet上和好多金手指雜 誌都找不到。

2) 我還沒機會玩超任版的《魔裝機神》,想知到在戰鬥時有沒有人物的對話??

PS.雖然我身在加拿大,遊 戲誌還是我必看的雜誌。

祝銷量蒸蒸日上!

四眼仔上

#### 四眼仔:

- 1)機械人大戰的昇級方法是以 等級差來計算經驗值,當你 的人物LV已超出遊戲中所有 敵人,打低敵人所取得的經 驗值根本不足以昇級,可以 說從正常途徑玩機械人大戰 時要達到LV99是沒可能的。
- 2)《魔裝機神》的戰鬥畫面當然 有對話啦(無配音)!而且還 是首個引進表情變化的《機械 人大戰》遊戲。

幕後黑手

#### 舊秘技出籠

#### 編輯們:

你們好,本人是貴刊的忠 實讀者,包括GP & G+也期期 有買,希望貴刊能夠繼續不斷 努力,精益求精。(尤其G+在 近兩期的表現實是令人感到驚 喜)

話回正題,本人現有一些問題,其中一些因為是很久以前的,所以我無法再在家中的資料中找到,希望眾編輯們能助我一臂之力,否則就不能再有答案的了....

- 請問侍魂2中,那些Q版公仔 是怎樣按出來的(如霸王丸, Nakoruru等) - {NG}
- 2)接上題,霸王丸另一招超必 (不停出"昇"的那招)又如何 出呢? - {NG}
- 3) 再接上題, 侍魂2是怎樣用 "黑子"的呢? - {NG}
- 4) 請問餓狼傳説SPECIAL中 (不是REALBOUT

- SPECIAL),怎樣才可使用 RYO SAKAZAKI這個隱藏人 物?{NG}
- 5) 接上題,可否列出每人的超 必? - {NG}
- 6)請問KOF'97中,山崎龍二那招無限踢沙怎樣出?可否寫 出每一步次序應怎按法?一 {NG}
- 7)請問KOF'97中,八神庵怎樣才能兩次葵花後再接八稚女呢?(我在機鋪中看見別人多次使用)-{NG}
- 8) 請問你覺得月華之劍士如何 呢?我就十分喜歡,又可否 列出最後大佬的招式呢? -{NG}
- 9)請問N64最新那隻 SIMCITY2000有無秘技?-{NG}
- 10) 你覺得N64最新那隻NBA IN THE ZONE 98如何,我 就覺得不及實況3般突出。 (我指和PS/SS的籃球遊戲 比較) - {N64}
- 11) 請問N64的 "他媽哥池" 如何 才可養出 "MARIO"? -{N64}
- 12) 請問N64的 "實況3" 怎樣射 罰球時 "落西" 呢,因我發覺 很難直接射入。一 {N64}
- 13) 你覺得"GRANDIA"和 "FF7"誰較出色(是指故事, 表達手法,音樂,人設,戰 鬥時的感覺,和最重要的製 作者的誠意...各方面等,不 是名牌效應),我覺得FF7雖 然很美麗,但GRANDIA更能 令我投入其中。
- 14) 你覺得 "飛龍RPG" 又如何呢? 我覺得這遊戲極有誠意和創意,充份把飛龍中那份獨竹手土戈木的壯大和自由自在的感覺100%表現出來,而不失RPG的味道,實是98極品之一。
- 15) 可否寫出在次世代機中你心 目中認為最出色/最令人難 忘的五隻遊戲。

以上的問題(尤其是頭五題)在 現今實在太難再可找到,故 十分希望太郎兄能替我解 答。

題外話,有時看見有很多 朋友會來信,如一方盡數SS的 不是,另一方又話PS不如想像 中好,實在不是一個好的情 況,大家都是打機,最重要的 就是自己能樂在其中,又何必 要貶低他人抬高自己呢?

這情況是次世代機才開始 呢,故不希望將來在次次機中 再出現這不健康的情況,更希 望大家能更去用心享受打機的 真正樂趣!!

祝心想事成!

XE-7上

#### XE-7:

- 2) 向右時: \←/ ↓ \→←↓ / +BC
- 3) 在選人畫面按 ↑ ↓ ↓ ↓ ← \ ↓ → + A
- 4) 在遊戲中以不敗狀況打至最後便會遇到RYO,打敗他、SAVE、再LOAD這SAVE、故意敗給他、不SAVE回到標題畫面後,在VS對戰選人時按↑←↓→↑A↑→↓←↑C,聽見其叫聲便算成功了!
- 5) 對不起!太長啦…
- 6) 先以輕踢砂令對手硬直→在 此時輸入蛇使→當蛇使 CANCEL動作完結時→再次 在對手硬直時使用輕踢砂
- 7) 純粹是技巧和練習的問題。
- 8) 我很喜歡幕末及明治那種東 西合流的感覺,因此也很喜 歡月華之劍士。
- 9) 暫時未有。
- 10) 畫面唔夠結實,動作鬆散。
- 11) 暫時未知有沒有特定條件。
- 12) 只能用方向掣控制方向,没 法落「西」。
- 13)《FF7》的畫面漂亮是不爭的 事實, 至於故事方面, 《GRANDIA》那種鮮明的風

格的確較多人接受,但 《FF7》的故事亦很好啊!

- 14) 風格一流,但戰火系統仍然 有待改善。
- 15)《FF7》、《NIGHTS》、 《ARD THE LAD系列》、 《N64 大盗伍佑衛門》、 《GRANDIA》

幕後黑手

#### 歡迎投票

#### 幕後黑手大人:

小弟是第一次寄信上來, 只是小小的問題,希望你可以 高抬貴手,解答我的問題:

- 1)在「PLAYERS CHOICE」 裡,我為了部PS去「投票」, 當然沒有PS啦!哪在選「最 喜歡PS遊戲」「最期待PS遊 戲」……可不可以不填上?
- 2) 街機的《拳皇97》怎樣用「大 佬」?

祝《GAME PLAYERS》銷量第一。

讀者豪上

#### 豪:

- 1) 就算沒有PS,看書也會發現 喜歡的PS遊戲和期待想玩PS 遊戲吧?若你真的不想寫, 我們仍然會接受你的投票。
- 2) 不可能。

幕後黑手

#### 邪術追求者

DEAR 幕後黑手:

本人是一名忠實讀者,幾 乎期期的《遊戲誌》都買齊。現 在在幾方面出現很多的難題, 希望仍能解答它。

- 1) SAGA FRONTIER中怎樣可 學到邪術和得到邪術的知 質?
- 2) LAGUACURE中的神官長可不可以成為同伴?如可以的 話請寫出方法。
- 3) TALES OF DESTINY中有沒有秘技?如有就請説明。
- 4) 白魔女一另一個英雄傳説是 不是最多只有66期登的角 色?

現在暫時有上面5個難題, 請你為我一一解答。 忠誠忠實的讀者 PICHACCO

#### PICHACCO:

- 1) 在SAGA FRONTIER中只有 一個角色「蘇魔」(好似豪鬼) 才可使用邪術。
- 2) 不可以。
- 3) 留意今期秘技吧!
- 4) 不是,而下期將會有詳細介紹 幕後黑手

#### 中五學生快温書

#### 幕後黑手:

你好,我第一次寫信來,亦是GAME PLAYERS的忠實讀者,以下有幾個問題想你為我解答,希望你在66期GAME PLAYERS答我。

- 1)本人想買一部NEO-GEO的 雙倍速主機,大約需要多少 錢和有沒有二手市場約多少 公。
- 2) 而NEO-GEO的代理商是那一間公司。SNK所出的遊戲有什麼值得購買。
- 3) K.O.F.是有沒有大佬的秘技 和瘋狂人物和魔化隊。
- 4) 而PS的Biohazard 2的正版 大約需要多少錢。
- 5) PS的X-MEN VS街霸何時有 售。

就此擱筆,多謝你回答我 的問題!

中五學生敬上

#### 中五學生:

- 1) NEO-GEO CDZ大約賣2300 港圓。
- 2) NEO-GEO主機的代理商是 COMPUTER PLAZA。 KOF97和3月中推出的月華 之劍士相信是格鬥玩家的首 選。
- 3) 在選人畫面按實START掣再 按: (八神 → → → → + AC)、(LEONA ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ +BD)、(大蛇隊 ↑ ← ↓ → ↑ ↓ +BC)
- 4) 420港圓
- 5) 2月26日推出。

幕後黑手

#### Z後還有ZZ

幕後黑手:

請回答以下問題(PS或

#### SS)

- 1) 為何高達的電視遊戲多採用Z 高達的故事,出完一隻又一 隻這故事特別些嗎?還是有 其他理由?
- 2)有些射擊及文字遊戲中,在 試玩模式或爆機後給予密 碼,但不是用作續關的。它 一般有何用處怎樣用,可舉 例嗎?
- 3) 我很喜歡玩街霸系列及PS的 GUNDAM THE BATTLE MASTER。因為它們出招方 法、流暢度及撞擊感非常 好。有其他類似的格鬥遊戲 介紹嗎?

請早日賜覆。

貴公司同人,新年進步! 狙擊手 幽上

#### 狙擊手 幽:

- 1) 其實早前的高達遊戲只集中 於初代高達,但舊高達已經 被玩殘,所以最近廠方開始 向續作下手,相信這悄會仍 然會維持好一陣子。
- 2) 通常是教你在「某個時候」輸入「某組指令」來取得「某種特別效果」(例如KONAMI系列最傳統的戰鬥中按暫停、↑
- 3) 似街霸的遊戲太多了,而 GUNDAM THE BATTLE MASTER的續集將於3月12 日推出。

幕後黑手

#### 超越 1000 級

#### 編輯先生:

你好!我是第一次寫信上來的,希望你能解答我一直都 無法明白的問題。

1)在Arc The Lad II內貴刊的攻略提及過用四粒魔法和充满可以成為那粒不加魔法和统值的浪漫石,而四粒魔法石就要在Arc The Lad I拿取。我玩完一次又一次都只是找到兩粒。一粒在打完國基後得到,一粒在五十層迷

#### 懊機GAME依赖

宮底找到,但其如兩粒就無 法找到。

2) 在Arc The Lad II內主角們的 LV是不是可昇去到LV999 的,而聽朋友説大魔王的LV 就是999是不是呀?希望你能 解答。

祝貴刊期期升書,貴刊各 同事身體健康,新年快樂。

Arc The Lad迷上

#### Arc The Lad迷:

- 因為Arc The Lad I年代久遠,也不太清楚了。但好像和商人卓卡拉的店舖、伊卡的寺院有關。
- Arc The Lad II內的角色和怪獸的LV最高可以超過LV1000,而最後波士的LV999未算最高。

幕後黑手

#### 明日冇死

#### 幕後黑手:

我有些問題要問。為免浪 費篇幅,不多講廢話,請多多 指教:

- 1) 用日版的PS機如何正版的歐 美版GAME ?請詳細説明及 不要叫我向店員詢問,因為 我現在要決定買不買PS?
- 2) SS可否在電源開著時拔插手 制?有此一間因前陣子有某 戀愛GAME(名字忘了),是 同時對應很多配件的(包括光 槍),難道愛玩時中途換手 制?
- 3) 放音樂CD入SS上時,左上的一格功能變成 "SET CD+G CHANNEL"。那是做什麼的?又不是用來編排音樂次序,試過多次仍不明,又看不懂日文説明。
- 4) SS的代理商有返GAME的 嗎?可否舉例有哪些?又會 否較平?
- 5) N64是有代理出香港英文版的。若我想知有哪些GAME是有其英文版,有沒有方法?(我很不喜歡日版GAME因不懂日文)
- 6) N64的007是日版先出還是版 先?

7) 哪裡有美版的007? 我行過黃 金、好景、灣仔188、銅鑼灣 中心等地都找不到。若不知 的話也請提供一下還有什麼 地迢可找。

問卷調查用影印本可以嗎?

問完了,謝謝回答。

(無名…)

#### 007(代號!):

- 1) 日版PS機無法讀取正版歐美版PS GAME。
- 2) 無論使用任何主機都不應該 在電源開著時拔插手制和卡 帶。對於你提及的戀愛育成 GAME無印象。
- 3) 此功能只對應印有「CDG」標 記的影像光碟,但CDG可說 是一種失敗作,已經沒人生 產了。
- 4) SS的代理商黃氏除代理主機 外已很少代理遊戲了,但遇 上《機械人大戰F》這些大作 時,反而會有人代理行貨。
- 5) 實在很難答覆你,若果你指 定想知那隻遊戲的資料,我 們也可以為你翻查。
- 6) 007 GOLDEN EYE是先有美版再出日版的。
- 7) 由於美版GAME來價較貴, 而且入貨太不方便,行多店 舖都選日版而棄美版。若你 真的想找美版007 GOLDEN EYE,可嘗試找一些售賣原 裝遊戲的大舖代訂。
- 8) 問卷調查不接受影印本

幕後黑手

#### 喜歡街霸的大蛇

#### TO 幕後黑手先生:

本人是第一次寫信來這裡的,希望你們可以解答我的問題。這次問的問題是關於X-MEN VS STREET FIHGT這類型的問題。(因為本人是這類GAME的GAME迷)

1)本人是《X-MEN VS STREET FIGHT》的迷。由 於 我 只 是 有 PLAYSTATION,所以我見 這GAME只出在SS我當時十 分失望,但在一星期前聽見 這 G A M E 會 在 PLAYSTATION推出。而推 出日將近,所以我請你們可 以登出各個人物的連續技。 (求求你們)

- 2)在PLAYSTATION《X-MEN VS STREET FIGHT EX EDITION》的開發畫面中,說沒有了轉換角色的系統,我不明白內裡的涵意,可否簡略說給我聽。
- 3) 此外我想問一問 < Q車2 > 的問題,我在此GAME 的CD背看見Q車可以加上大車輪,究竟怎樣可以加上呢?
- 4)是關於《侍魂4》你們可否解釋有時在KOF對手前有時會出現「斷未奧義」的家樣,究竟有什麼用?又會在何時會遇見這字樣呢?
- 5)你們在《GAME PLUS》期都 會有海報,你們可否在《 GAME PLAYERS》加插一些 海報給我們忠實的讀者嗎? (加一兩元都是值的)我覺 得。或可以推出特別版。
- 6) 我親手畫的不是印的VENOM 值多少分呢?
- 7)在很久以前我看見GAME PLAYERS裡的某一頁登出了 SS和PS的金手指密碼,為什 麼在這時會完全沒有登出 呢?這爇我們有金手指的是 十分重要的。

忠實讀者大蛇上

#### 大蛇:

- 1)《X-MEN VS STREET FIGHT EX EDITION》的確會在2月26日於PS推出,至於連續技的問題,我會為你問問編輯部。
- 2)你仍然可在遊戲開始時選擇兩名角色,但在戰鬥開始時你要再選擇以誰人出戰,而交換同伴系統則被取消了,同伴角色只會幫助力你使出HYPER COMBO。
- 大車輪是可以購入的,但要 在遊戲後期才會找到這些店 舖。
- 4)「斷未奧義」使用條件及方

法:(1) 係打低對手時,時間剩餘40秒或以上;(2)「串」過對手1次以上。如果做到以上其中一項條件,就有一半機會使出「斷未奧義」(↓↓↑→→+C)。若你做到以上其中一項條件之餘,最後是以A掣解決對手的話,就一定可以使出「斷未奧義」了。

- 5)《GAME PLAYERS》不是每期都附送別冊嗎?最高鋒時曾經一期送3本呢!而且你忘記了我們的VCD特別版嗎?
- 6) 很不錯!
- 7) 由於遊戲廠商的要求,本刊 不會刊出任何金手指密碼。

幕後黑手

#### 獨愛 SNK

#### GAME PLAYER:

HI,我係你的忠實讀者, 我係第一次寫信給貴刊,小弟 很喜歡玩對打GAME所以想買 NEO GEO CDZ不過又擔心, 我一買SNK公司又出一台還勁 的CD機,所以想問幾個問題。

- 1) SNK公司在近兩年之內會不 會出多一台還勁過CDZ的 機。
- 2) NEO GEO CDZ會不會出最新的侍魂。
- 3) SATURN的D&D COLLECTION什麼時候出。
- 4) NEO GEO CDZ有什麼特別 好之處。

祝再創高峰

SAM

#### SAM:

- 1) 雖然SNK近日推出了新的 64BIT街機底版,但暫時並沒 有計劃開發對應該底版的家 用機,而SNK亦會繼續推出 MVS底版的遊戲,所以你不 用太過擔心。
- 2) 不會, NEO GEO CDZ並不 能對應NEOGEO64的遊戲。
- 3) 暫定98年春推出。
- 4) 除NEO GEO帶機外N.G CD 機算是最快玩到MVS遊戲移 植版的家用機。

幕後黑手



### 續談電視遊戲對青少年是否無益

HI!大家好,小女子在很久之前,心中就有一個問題,就是 究竟電視遊戲對青少年是否有害無益呢?對於幾個問題,小女子 是從兩個方面去看的。

#### 無可否認,電視遊戲對青少 年是有一定程度的傷害

玩電視遊戲,便要付出金 錢、時間、精神及體力。當控 制得適當時並沒有甚麼大問 題。但一旦沉迷於玩電視遊戲 便可能為了玩而花費大量金 錢。試問年紀輕輕的人又怎會 有穩定的收入來源呢?(除非你 屋企很有"米",而你家長又肯 派 "米" 給你啦。) 但有部份玩電 視遊戲已走火入魔的青少年, 為了得到金錢而走上犯罪道 路。A君原是學校裏的一名普通 學生,但自從他迷上了玩電視 遊戲,便完全沉迷於其中,每 天打機花費數十元以上,而他 的家景並不富有,當他花光零 用錢後,他便恐嚇低年級學生 交「保護費」,而且一而再,再 而三,終於被學校捉到,結果 要做一個「醒覺的少年」。(編 按:是否代表他要入敎導所之 類的地方呢?)

除了金錢問題外,要打機 便要付出時間去玩,付出精神 去研究。但當沉迷於玩電視遊 戲,可能會有些人除了睡覺以 外,其他時間腦子裏想的,都 是有關GAME的事情,(暫且計 他發夢時不是打機)。人不是為 玩電視遊戲而生存的,還有更 多更重要的事情要去做。B君本 是班上的秀才,由於他考入了 重點學校,所以他父母便買了 一台SS讓他學習休息時娛樂-下。但自此,他便迷上了玩電 視遊戲,每天一有空便在自己 房間裏打機。在學校上課時也 在研究如何玩GAME,晚上又 假裝在房內溫習,其實又在玩 GAME。所以令他的成績一落 千丈,但旁人仍不知何故。直 至他母親有一次想看看他如何 做功課,無意之間才發現真 相,B君因此被收機,但也今他 覺醒(花了60點精神力)再次努 力讀書。

打機之餘是應該顧及身體

的,不斷不理身體狀況來打 機,身體會受不住的,尤是眼 睛受影響最大,輕則近視,重 則失明。C君是電視遊戲狂熱 者,24小時不停打機也無問 題,結果他的近視越來越深, 眼鏡上的圓圈也越來越多,但 他還不知悔改,直到有一天晚 上他打通宵機時,突然眼前變 得漆黑一片, 開始時他以為停 電, (他晚上打機時為了不被人 發覺而將音量調到最低) 照樣一 床睡覺。直到第二天早上,他 父母才發現他因打遊戲機,引 致眼睛過渡疲勞而造成暫時性 失明。雖然經醫生診治和休養 後治好了,但因打機而弄壞身 子決不是一件好事。

能夠消除人的精神緊張,好好 放鬆一下。在旅行或遠足時, 可以帶手提遊戲機作娛樂之 用,其次玩電視遊戲也能使人 增進感情。在家中有空可和父 母一起玩一些輕快溫馨的遊 戲,可增進家人感情。三五知 己約在一起,來一次小型機上 爭霸戰,又可提升友情系數。 帶女朋友或男朋友去遊戲機中 心表演兩下散手,可令其好感 度提高不少。如果打機技術已 經登峰 造極, 大可參加公開比 賽,若有幸勝出,更可名利雙 收,成為焦點人物。再者大可 化興趣為工作,把自己的打機 心得寫成攻略或文章發表,令 好機之士也能受惠。又可令自 己名聲大振,何常不是一件好 事,説不定能在遊戲界成為萬 人矚目的新星哩。還有……(眾 多益處,不能盡錄)。

綜上述所言,青少年玩電 視遊戲是既有害又有益,只要 控制得當,便可將有害成份降 到最低,使益處得以充分利 用,何樂而不為呢?

神樂千鶴

## 詳評《便利店時代2》

教主:

你好!本人對《便利店時代 2》之感想甚多,故特把此稿投 來無責任讀者擂台,希望教主 能刊登。

今集跟上集相同,無論是 地圖、店鋪陳設、店員顧客等 一切都是以Q版形式表達,唯不 同的是由2D變成3D,不但加強

 出現於新開張的店舖,而鄰近 舊有店舖的人客可能會相對地 減少)

此外,由於對手店舖往往 建立在商舖及住宅林立之地, 亦有警崗、消防署在旁,而且 位置又接近十字路口,優勢之 有利,可想而之。故此,玩者 有必要入侵對手勢力範圍內。 當然,位置選擇、舖位大小、 貨品的陳設、價格、種類、聘 請職員、營業時間這多方面需 作出適當的安排調整,那就不 怕對手的威脅,不然就會愈攪 愈亂,更有可能面臨破產的危 機。另外,如在渺無人跡的地 方開設新店,最好的做法是在 附近開設大學、遊樂場等設 施,那麼其集客力就如開設在 鬧市一樣,這些也是不可忽視 的。不過,最緊要除了是開設 警崗外,也不要忙記開設消防

署,因為如店舖不幸發生大 火,那店內店外的陳設都會一 一化灰燼,傷亡絕對慘重。

今集值得一讚的,就是 LOAD碟時間比上集快上大約 二、三十秒(上集記錄進度需的 九十秒),而且所佔用的 BLOCKS也比上集減少沒 個。最後,本人雖沒如与 SATURN,但也很希望能如上 集般推出SATURN版,使大家 能一起分享這個有趣的遊戲。

PS:大店主阿三所造的 《便利店時代1、2》攻略都很出 色,示範單位很有心思,而且 新作的創意專門店也令人很意 外哩!

> 祝GPM各編輯身體健康 (Jack Thason)

## 佳作獎:



教主話:

呵,一幅水準甚高的畫,廣告彩配合粉彩的上色技巧非常高,就連教主也自嘆不如!!而說到構圖方面,也給人很結實的感覺。不過,背後那個NINA的頭好像歪了點……。但整體來說這也可說是一幅很棒的畫,連每位行過的同事也忍不住留步瞧瞧。繼續努力吧。

# GAME TO

#### 教主導人!!

上期「GAME畫廊」的得主,(TERRY NG及KANMMIE YAN)請至電23802223跟章小姐聯絡

教主結:《SENIMENTAL GRAFFIT》中的遠藤晶小姐啊, 蠻不錯哩,雖然背景比較簡單,但起碼已能捉到人物的神韻, 而重要的是人物骨架結構沒有很嚴重的錯誤。然而,若果在那 西裝外套及頭髮的質感上加多點功夫的話,效果會更好。



# 優秀作品



#### 教主話:

# 夏 終極熱血一擊







姓名:黃永高 年齡:?? 性別:男

#### 教主話:

本來作者來作者來作者來們格不好的 四段的編輯刊過達的, 過量的, 過差有的限其過成有息 體別,中。 份點不 變應嗎? 學應嗎? 學應嗎? 學應哪心! 學應嗎! 學應嗎!

## 十年後的遊戲會是怎樣的呢?

老實說,現在科技一日千里,要少尉預想五年後的遊戲是怎樣都有點困難,何況是十年後?即管盡力而為吧!不過以下所說的僅是少尉的個人想法(理想?),與任何人、組織無關的啊!那麼開始吧!

#### 這個是網上虛擬世界!

家用遊戲機將和私人電腦 同樣成為家庭電器,甚至和私 人電腦合二為一,成為每個家 庭必備的娛樂用品。而利用電 話線進行的實時網上遊戲將大 行其道,題材方面由RPG到 ACT、RAC等應有盡有。網上 遊戲租賃、售賣和試玩大概會 成為最主要的途徑吧?不過少 尉最希望見到如《Ultima Online》那類「假想人生」式的 RPG進化成利用「虛擬實境 | 科技,模擬出幾可亂真的世 界。由於在遊戲中的「人」不再 只是一個個電腦角色,而是世 界上某個角落的人,大家一同 懷着不同理想和目的,在這個 並不實際存在,但又極之真實 的世界中生活……為着傳説的 寶藏進入危機四伏的迷宮中; 為尋訪煙沒的古城而踏足緲無 人跡的荒漠;為了名聲和地位 向巨龍挑戰; 又或只是為了生 活而在礦坑辛勤工作,甚或為 當一個大廚而努力……不是很 有趣嗎?

WELL,教主起這個題真 怪,我們只是當雜誌編輯,又 怎會知道十年後會發生甚麼呢 呢?不過說起來,以現今科技 的進步速度來推算,十年後 戲可能先進得現在是難以想 像。(十年前我們玩紅白機的時 侯 ,也想不到現在的 門ayStation會是怎麼樣的吧?) 然而,小弟也試試以現在所得 的資料,再加點點想像力,為 大家作一個可能性。

唔,先說說業務機方面的吧。由於在業務機市場上,硬件對開發者的約束沒有家用機那麼大,所以我想這方面的進步是會比較明顯的。至於說到遊戲類型嘛,現在大家都知道是以格鬥GAME為主導啦?但格鬥遊戲已流行了十年,也許在十年後它的受歡迎程度會比

題材也可以很多樣化,隨了中世風格之外,以科幻和現代為舞台的也可以,還可以有各種各樣的競技,甚至賽車遊戲的元素滲入其中……不過會否出現過份沈迷其中,或是與現實難以區分的問題呢?

#### 繼拔河和電椅之後是?

至於業務用機,應該會集 中在各種體感遊戲方面,因為 這類大型體感機體很難在一般 家庭中出現:因為對大部份人 來說,這類遊戲多半是一下起 兩下止的「過手癮」作品,又有 誰願意為此付出一筆不菲的金 錢去買入呢?而且就算有能力 購買,也未必有地方安置啦! (超級富豪例外……)簡單來説 就是一般遊戲在家裏玩,大型 體感遊戲上街玩的局面。而隨 着科技的進步,和真實沒有多 少分別的賽車和模擬飛行遊戲 大概會成為相當受歡迎的類 型。

現在低。那麼到那時哪一種類 型的遊戲會脱穎而出呢?唔, 我相信會是這幾年間開始冒起 的體感遊戲。我有這樣的推 測,最大的原因是體感遊戲移 植往家用機的可能性比較細, 玩者要玩的話,一定要去遊戲 機中心玩,確保了一定的客 路。其次,剛才我也説過在業 務機市場上,硬件對開發者的 約束沒有那麼大。所以這類型 的遊戲可以緊貼電子科技的發 展,令開發者有較多空間去表 現他的意念。再加上現在已日 催成熟的多邊型技術,我相信 那時的體感遊戲已可將玩者完 全拉進電腦所造的3D世界中, 把玩者與現實世界格絕。 (WELL, 説起來也有點可怕)

至於家用機方面嘛,如果以五年一代家用機來計算,十

#### 宿願可成真?

在很久以前(其實也不是 太久,大概是2、3年前吧!) 少尉和幾位嗜愛玩TRPG(不 知是甚麼?看回早陣子的《遊 言戲語》吧!)的朋友曾談論過 何時才有一個可容納數十人一 起玩,像TRPG那麼自由的遊 戲出現,時至今日己有一隻可 供數千人一起玩的《UO》,雖 然仍未能自創劇本和舞台供其 他玩者用(一真大想頭……), 但當時少尉的願望可說已實現 了一半;既然如此,那麼少尉 一直醉心的「3D高速機械人對 戰遊戲(VIRTUAL-ON式遊戲 的官方分類……)」又會如何 呢?唔……

#### 史上最強機械人對戰遊戲!

十年後的科技如何實在不 敢說,但生產成本降低後,會 隨遊戲畫面而活動的模擬體感 坐倉,配合在受攻擊時會產生 相應反應的體感衣服,全方位 的眼罩式顯像屏等設備在遊戲 機中心出現大概不是夢想了

年後玩者應該是玩DURAL(暫 稱)的次世代機了。那時有沒有 新的廠商加入家用機市場我就 不敢說,不過我就覺得那時的 家用機可會配備上網功能,令 更多人可一起進行遊戲。雖然 現在的SATURN已配備這功 能,但無疑這個X BAND系統卻 受到地區性的限制。然而我相 信經過未來十年INTERNET的 發展,其成熟程度是可以幫助 遊戲開發者製作一些具規模的 網上遊戲。(説真的,現在那 《ULTIMA ONLINE》已非常具規 模了,我真不敢想像它再發展 下去會變成怎樣)

至於用甚麼作為家用機軟件的盛載媒體這方面,唔,我 覺得可能性只有兩個:不是 RAM帶就是DVD。而且以成本 來說,當然是DVD較平啦,而

吧?在幾可亂真的環境中駕着 機械人戰鬥……絕對是機械人 迷的夢想!當然,多人同時參 與(還可利用網絡和遠方的朋 友對戰……這樣子武林高手也 不用遠赴「長江」去「踩場」 了!)和視像通訊是不可缺少 的,最好還能駁上家中電腦或 是用記憶咭把資料錄下,隨身 帶着自己的愛機隨時「挑機」! 利用特定的軟件在家中進行武 器交換和整備工作,甚至設計 和改造自已的專用機(像家用 機 的《前 線 任 務》系 列 和 《ARMOR CORE》系列那麼 樣),自訂任務;唔……不擅 長或是懶人可以用現成的機 種,廠方還可定時推出新型 機、武器和零件來多賺一筆 呢!

好像有點離題……不過 要是十年後真有這樣的 遊戲就好了!

BY HAJIME少尉

且一隻DVD的空間實在大得可怕,(聞說是DVD單面單錄的容量是4.7G啊,)用作遊戲之盛載媒體是非常理想的。故此,除非任天堂仍然一意孤行,否則RAM帶可會被淘汰。

說到遊戲類型嘛,RPG.、 AVG.、SLG.這些要用較長時間 及比較着重劇情的遊戲可會繼 續受玩者歡迎。(再者這些遊戲 在業務機上是玩不到的)除此之 外,廠商亦會推出一些用來玩 3D遊戲的周邊硬件,(如眼罩、 手套之類)令玩者在家中也可以 投進電腦世界中。

哈哈,小健健的寓言説得七七八八啦,但究竟有幾多成準就連我自己也不敢説……。不過在2008年閣下大可再翻起這本《遊戲誌》看看,瞧瞧我有甚麼是説中了的。(小健健)



EXT 機 動 戰 といれ S

# 000000

若大家有看無記 機動戰記》,就 (GUNDAM) 這名字感 **国陌生**。但大家又知 不知高達基本的歷史 3?基本上在每一輯 **了**達片都是採用這個 **为是**:話説直着地球 人口不斷增加和大氣 污染的問題,人類開 始移居到宇宙生活。 他們建造巨大的殖民 衛星。在那裏生兒育 女,人類的歷史就由 美圆始向宇宙世

高達的動畫可說 多不勝數,可是由於 別位的關係,不能 次週介紹臺灣多 此今期先說TV版。直 到現在為止・「V版總 共有七套・其中有三 套是未曾在看港播映 過一分別是〈機動戰士 V GUNDAM》、《機動 武門信G GUNDAM》 和《機·動新世紀 GUNDAM X),希望在 不久的農來可以看

## TV版

#### **GUND**

(日期:19) 9年3月下旬

9年,衛星三號(即) 故事簡介: 故事 7戰爭 故事中的 史試作機高達RX 的對峙以及片中所 大的實點。

F3月上旬



注印度: 含含含公

#### 《機動武鬥傳 G GUNDAW》

月下旬



: 金金金公公

年的作品 故 此外片中的 段主要説每個 **欧家派出代表** 高達舉行高達攜 · 勝者可到所有 國家的主導權 比展開了不少激烈 戰鬥場面。(註 曾在香港播映過)

#### 紀GUNDAM X

日期:1996年4月5日



故事關介 在军七次军 **亩**氧字中,以非军民等 宙革命軍展開全面職 爭可是急於取勝的聯 邦由於派出秘密開發的 GUNDAM X作職。終

於造成百以傳計的人口 -五年後作開端,主角加絡 從而取得GUNDAM》 未曾在香港播映過)

注目度:食食公公公

DAM》的领

事説雖然泰 · 但是自

是而不能再上

度的少年。在

為主角。

至於Z

#### 《機動戰士 Z GUNDAM》

在日本首次播映日期: 1985年3月上旬

故事简介:故 事發生在宇宙層 0087年 聯邦軍的 高敗使不少組織分裂 出來。其中最為人注 目的就是奧干和泰坦 斯由於雙方互相不



肯讓步,結果打開了戰爭的序幕。主角加美尤因對 坦斯不满而加入奥干行列,最後還駕駛史上第一部。 建Z GUNDAM與敵對抗。

#### 《機動戰士 V GUNDAM》

在日本首次播映日期:1993年4月上旬

**放事職介**。在宇宙**間0153年**,統治地球的聯邦政府因 為軟弱無力,不能低抗薩斯加魯帝國的攻擊,但在地球上有另一個組織烈格軍作低抗。主角胡素在卡沙尼 里亞獨着寧靜的日子。一天他攜上和兩軍交戰。奉拾

回性命。而且還加 《烈格單的行列》 (註:未曾在香港播



注戶度:★★公公C

### 新機動戰記 GUNDAM

在日本首次播 映日期: 1995

年4月7日 拉塞斯企 AC195年 部份 反抗聯邦的殖民 衛星居民 派奉



被特殊的 经联场 经发生 人名英格兰 主角希臘與英四位無理。是同戶

西"为制度

f 包度:食食食食品



# 《高達》有幾多過

數,筆者就將它們分為三大類,分別是正常比例的 GUNDAM、戰棋類和非戰棋類遊戲(兩者屬SD GUNDAM系列), 而現在先介紹正常比例的GUNDAM 遊戲給大家。

#### 《機動戰士ZGUNDAM HOTSCRAMBLE》

FC/ BANDAL 86年8月28日/ STG/ 5300日 17

在日本電視的《機動戰士Z GUNDAM》完結後權出的第一集 《高達》遊戲,它採用《機動戰士Z GUNDAM》作主題,以橫向射 學和3D射擊來進行遊戲。而戰鬥地域分別在地球:宇宙和敵方基 地,至於在增壓中的敵人利BGM都很麼是圍視版本。可說吸引不





## 《機動戰士 GUNDAM F91》

SEC/BANDAI/ 91年7月6日/ 34/ 3500日 11 在FC的《機動戦士Z GUNDAM》集出的五年後 第二 達遊戲》終於在SFC推出 達遊戲以電影版的《纏動頭》 棋一樣。一開始以供了午90步而數據。技術會派為目前。而2015 後部就可使用F91作戰





SFC/ BANDAI/ 96年3月29日/ FIG/ 7500日圓/ 2P

機動戰記GUNDAM W》都被移植到SFC上 而且同樣是以格鬥 Option to the lower with the second





#### 《機動戰士。GUNDAM》

BANDAI / 95年6月23日 / STG / 6800日

這是第一隻在次世代機中推出的《高達》遊戲 最受歡迎的《機動戰士GUNDAM》作<u>主題,遊</u>戲系 外望的主觀視點來進行,使到玩才 而且還加上超高難度的NEW





#### 動戰士GUNDAM》

月22日/ ACT/ 6800日間/1P

同樣是以《機動戰 横向動作進行。而且不

體感。另外,最值得 **身**,使玩者有新鮮的



Wiled Cate	AT AS US (EST IBATILE COS -T-CA		113 300	(ASIRINA)
推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
2- 363	作を変した。NU AM HA TRORAMBLE	5113	FO	5300 D 🕱
4 1 1 (01)	<b>要素 3 (1) (1) (1) (1) (1)</b>	3. G	SEC	9500 卍 隠
11 3 10%4	をきます。CUNDAM	ACT	SEC	9800 🕱
2000	· 1886年 1987年 1	FIG	SFC	3800 ± 🚜
1 0 000	<b>後世等上 1590 年 1975、197613的に 17</b>	1 3,4	SFC	9800 F; &
ં પક્ષે	4 5	\$7%s	P.C	p. 14. 1 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14.
-			ತಿತಿ	A) 1
1000	***	-9-3	Sev	10 .
$\overline{}$			<b>5</b> ×	800 - 1 M
20.00				**
				- 4
				1 14
2-5-1997	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH ?			100
				· ·
				5. 5. 3
29-8-1997				12
11-12-1997				97 9

註:以上年表只供家用機使用



主持人:TAZ

鳴謝:天草四郎 時貞 ZAC

# BRAOU SHOWEEE

# 最新心跳回憶產品

業務機戰隊就話有AOU SHOW特輯唧?你又有?係呀!令次為大家介紹嘅心跳回憶精品同景品,全部都未喺市面上正式發售嚟!保證至新至正!!大家多謝亞ZAC同天草啦!!

#### 冬季放服版 FIGURE

此系列公仔的比例十分之好,你會發現由外國歸來的片桐彩子特別高挑,而朽低年級學妹早乙女優女又份外嬌小。全套12款預定於3月分兩批推出,還有透明版可供選擇。



■A組左起為如月未緒、早乙女優美、藤崎詩織、館林見晴、美樹原愛、紐緒結奈



■B組左起為清川望、鏡戆羅、古式由加利、片桐彩子、





■同一系列的透明版FIGURE

### TOKIMEKI ACTION FIGURE 系列

包裝十分有趣地與《STAR WARS》系列的公仔極為相似,而公仔本身為3吋半大小,造型精細、頭髮部份尤其精緻,還附有書包。3月將推出的是冬季版,而夏季版就要等到5月,反應好的話大有可以再推出運動服、便服版呢!





## 吉祥錢箱

三位最受歡 迎人物的Q版扮相 十分好玩,快點 儲錢買吧!





### 圖案鏡架

純粹是閃閃反 光好鬼正,並非用 來照鏡。3月發售 預定

#### TOKIMEKI KIDS 金屬午餐盒

有校服、便服等三款及紅黃藍三色。4月發售預定



## 卡片盒

金屬製卡片 盒,盒內附送藤 崎詩織卡片。4月 預定



# 心跳回憶 DISC COLLECTION VOL.7

最新一輯的 音樂及廣播劑CD SINGLES,將於 3月起發售



# 光輝高中校花胸像系列



首名目標 是足球部名經 理人虹野沙 希,4月發售 預定

# 出氣袋軟膠公仔

邊個比 面色你睇? 邊個請你食 炸彈!用出 氣袋公仔嚟 出氣啦!不 禍要等到5月



## 心跳回憶『世界名作劇場』海報

詩織會打扮成可憐少女茱麗葉,而館林和殺人樹熊會上演 幕美女與野獸



© KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

# BANPRESTO3 月份最新景品

## CHOCOBO 不可思議大冒險鎖匙扣公仔

有CHOCOBO、肥陸行鳥、連黑魔法師也有!



# SENTIMENTAL **GRAFFITI FIGURE Part2**

參照甲 斐智久的設 定原畫直接 立體化的1 /10全彩色 公仔



© マーカス

現在已沒多少人養雞,但「tama」嘅公 仔就仍然人氣極佳,







© BANDAI 1996.1997

## SENTIMENTAL GRAFFITI COSPLAY 套裝又關你事?









本來唔關我事,不過在翻閱由日 本帶回來的目錄本時,發現一系列12 款「S.G」嘅COSPLAY服裝廣告,原 來每一套都索價50000日圓左右架!

最好玩嘅係佢地 喺4月將會舉行 - 個只準穿著 「S.G」服裝嘅女 孩子參加嘅攝影 大會(注明不準 男扮女裝)。



© NEC INTER CHANNEL / AMRCUS /

CYBELLE / STUDIO COMIX

插畫:甲斐智久















# 對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

## 新次元、新作風《STREET FIGHTER EX》系列

在簡述《STREET FIGHTER EX》之 前,拙者必須事先説明此遊戲並非出自 CAPCOM的手筆,但由於該系列着實對 往後CAPCOM所製作的遊戲有影嚮深 遠·所以在介紹CAPCOM作品的同時, 才會順帶一提,萬望各位不要誤會!

在97年初,CAPCOM的合作公司 \*ARIKA,推出利用PlayStation互換機板 SYSTEM 11製作的3D POLYGON格鬥 遊戲《STREET FIGHTER EX》,雖然 CAPCOM並沒有參與是次遊戲的製作, 但遊戲以《STREET FIGHTER》基本角色 為藍本,發生時間亦處於《STREET FIGHTER II》和《STREET FIGHTER III》 之間,縱使加入與原著風格相異的原創 人物,也令一眾玩者有所混淆。

\*ARIKA--- (STREET FIGHTER EX》系列的開發小組·其正式名稱為 「ARIKA WEST」, 此名由來是取自 ARIKA社長西谷亮先生當中的「亮」字 (AKIRA) 倒裝而成,至於WEST當然就 是取西谷中「西」的意思。西谷亮先生早 年於遊戲雜誌《BEEP!》中執筆,在偶 然的情況下加入廠商CAPCOM·擔當 格鬥名作系列遊戲《STREET FIGHTER 11》的策畫一職。數年後,他自組設立公 司ARIKA,憑藉與廠商CAPCOM的微 妙關係,以《STREET FIGHTER》系列 中的角色,製作充滿獨特風格的 **《STREET FIGHTER EX》**。



STREET FIGHTER EX 2

或許在這裏說說題外話吧!在 《STREET FIGHTER EX》推出之前,其 實坊間早已有傳聞CAPCOM會製作立體 版的《STREET FIGHTER》,可惜只是一 直只聞樓梯響。直至未幾終於有畫面發 表,由於遊戲初至3D POLYGON形式之 上,TEXTURE MAPPING效果並未如理 想,所以坊間對遊戲只是抱觀望的態 度,在完全沒有理解遊戲的真正面時, 便早認定遊戲的成敗。可是,在遊戲正 式推出後卻大受歡迎,更在短短數月後 推出改版《STREET FIGHTER EX PLUS》,即使推出PlavStation家用版 時,由於加入《STREET FIGHTER》和 《STREET FIGHTER ZERO》系列中的 DHALSIM和春日野櫻,將遊戲熱潮帶至 最高峰。

《STREET FIGHTER EX》雖然遊戲可 説是以2D版為基本,使操作形式實現於 3D格鬥遊戲之上。遊戲中具有頗多特色 的系統,它將以往通常技CANCEL的恆 例,轉化至必殺技與SUPER COMBO之 間的「SUPER CANCEL」技巧,與 《STREET FIGHTER ZERO》系列等由玩 者決定攻擊LEVEL的系統,改為以 SUPER COMBO之間互相SUPER CANCEL而遞增。還有,將固有的氣絕 量眩方式轉化為GUARD BREAK系統, 當中獲得不俗的評價。此外,遊戲採用 和《鐵拳》系列相同基板SYSTEM 11製 作,以啟動時間系統作為出現隱藏人物 的法則,亦相對成為遊戲中一特點。

## 新世紀、新系統

## 《STREET FIGHTER III》系列

後第二隻採用新開發基板CPS III作為平

台的遊戲。説到遊戲與 以往系列最大的分別是 除了只保留RYU和KEN 等元祖角色外・其它大 部份所起用的全為新角 色,而最特別的地方是 RYU不再是主角,改為 力量型角色ALEX為主 角·與格鬥遊戲中以平 均型當主角的常規。由 於與前作相距數載,系 統亦跟隨大方向的改 變,但若數眾多系統中

經歷三載後,《STREET FIGHTER 最有創意和理念,不得不提的可算是 III》終於再次登場,亦是繼《WARZARD》 BLOCKING,其概念與實際格鬥有着很 多相似的地方,令遊戲攻防更具變化。



STREET FIGHTER III 2ND IMPAGIANT ATTACK

上期問答遊戲的答案,它們的共通點就是全部系列皆由同一人策劃開 ■發,包括提示中的《STREET FIGHTER》,至於那個人是誰?或許讓拙者在 ■ ▋這裏賣個關子,留待下期《精武門》內「對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立・ 章」中為大家介紹吧!



## 第八回

《些想世界漫談——她底世界拉德斯》

































鳴謝: TOKYO EXPRESS 本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售税

# 型商書COLLECTION

出版社:新聲社 售價:2000日圓

七瀬葵這名字相信有留意日本街機雜 誌的讀者一定認識。她專為新聲社及關連 企業的商品繪畫SNK遊戲的插圖,尤其擅 長繪書《侍魂》的奈戶流留和莉舞流留。 所 以這輯複製原畫也全都是這兩姊妹的畫

選材包括在唱片、特 身大海報、特製商品 上刊出過的插圖,全 部印刷在獨立的卡紙 上。這本書有兩個不 同的封面的版本,分 別是穿紅邊衣服的修 羅版和穿藍邊衣服 的羅刹版,以修羅 版較為罕見。



出版社:雙葉社 售價:1300日圓

在《超級機械人 大戰F完結編》推出之 前出版的攻略本的確 有點奇怪, 鲁中的內 容老實説不算突出。 書中前半部是故事式 攻略,後半部就對機 體的改造進行分析,



此外又花了很多篇幅去分析各角色在遊戲 中的對白。這本書適合玩過《機械人大戰 F》之後想再深入一點研究,希望造個理想 一點的SAVE來玩《完結篇》的玩者。

# 皇 '94-'97「大蛇編

售價:1980日圓

這本厚厚的書絕大部 分內容都是各曾經在各輯 《拳皇》中登場過的人物的 設定原稿,由於經已橫跨 了四年的關係,各人物的 設定也在「成長」。除了圖 畫外, 書中也收錄了多篇) 文章,包括《拳皇》世界的歷史、各輯《拳 皇》中各隊人物的故事,尤其是對大蛇編 的故事有深入介紹。此外,書中也介紹了

在家庭機版中獨有的「ART GALLERY MODE」

和快將推出的《拳皇》AVG《KOFs京》。



放課後戀愛俱樂部 COMPLETE WORKS

出版社:高橋書店。 售價:1300日圓

如果你想深入研究《放課後戀愛俱樂 部》各方面的事情的話,這是一本值得向 你推薦的好書,書中先對遊戲系統作詳細 分析,又有各女角的詳細資料和訪問、約 會地點的介紹,當然也少不了各女孩子的 攻略流程。這書的攻略流程採用了備忘周 曆的形式編寫,輔以戀 愛筆記對答表和話題 表,非常詳細。此外, 書中又附送了一月曆, 剪下來便成為一個CD 月曆。以這個售價來 説可説很超值。





# 遊戲誌官立小學

Game Players Government Primary School 同學:阿莫、阿霍、阿斯 敦師:阿三先生

## 新課程、新內容

「遊戲誌官立小學」不經不覺已成立了 一段日子,大家覺得怎樣?總希望同學們 都會有所得着。若有任何意見不妨來信 《遊戲誌》,信封面註明「遊戲誌官立小學 校務處 | 收啟便可。言歸正傳, 今堂會向 各位一個新課程,當中內容對大家購買新 裝備時非常有用,請同學們留心題目!

## 「PlayStation『震震』手掣共同睇!」

就現時所知,究竟PlayStation一共推出幾 多款『霹靂』手掣?

## A.)阿莫同學的答案:

「『農震』手掣就只得一款,叫做 DUAL SHOCK。最初係連同新型號 PlayStation主機(即7000機)一齊買,又 或者係連同《Gran Turismo》一併購買的 行貨特別版,之後就更有獨立發售版推 出。資料夠晒詳盡啦!」



■圖一~連同「7000 機」一併發售的DUAL SHOCK

## B.)阿霍同學的答案:

「兩款!舊款的ANALOG CONTROLLER及新款的DUAL SHOCK . |

## C.) 阿斯同學的答案:

「聽講話會出到好似PlayStation記憶 卡一樣七彩顏色,加埋原本灰色總共有八 彩, 咁即係有8款囉。」

## 分析

## 選擇答案A者:

資料非常詳盡, DUAL SHOCK的確 是有連同新主機及與賽車game《Gran Turismo》一併出售的版本,可惜最終答案 仍是「錯!」給你五分同情分吧!

## 選擇答案B者:

基本上在一星期前,只有 ANALOG CONTROLLER及DUAL SHOCK兩款手 掣仍是正確的,之不過現在就……給你五 十分合格。

## 選擇答案C者:

對!的而且確是8款,一百分!不過 當然不會像阿斯同學所述的情況一樣。 PlayStation 將會先在3月19日推出「白色」 及「鑽石黑」兩款特別顏色的DUAL SHOCK , 之後會在4月陸續推出「水 晶」、「煙薫」、「翠綠」及「海藍」四色,連 同原本的灰色的ANALOG CONTROLLER及DUAL SHOCK , 合共 8大款!

## ring.



咦?原來夠鐘了,唯 有留待下次繼續吧。臨落 堂前又問大家,究竟 ANALOG CONTROLLER 及DUAL SHOCK兩款「震

震 | 手掣有何分別?想清楚,答案下堂 交。ANY QUESTION?無問題今堂就到此 為止。GOODBYE CLASS!

# CHORO Q 3

## 立體忍者活劇 天誅

## SGOVENTURE DRAGON MASTER SILK外傳

## X RACING



PlayStation/ RAC/ TAKARA

列,相信有玩開PlayStation賽

車GAME的人均必定玩過,如

今到了系列的第三作,畫面及

系統基本上與前作沒有甚麼分

別。而比較令人驚喜的,相信

就只有CHORO Q城大了、出

場車殼多了及可使用大腳八車

吧! 難度方面一如以往,前半

還算易玩,一玩到世界賽就個

個叫「天啊」。(山寺良牙)

《CHORO Q》這個系

PlayStation/ ACT/ SME/ 港

一隻題材非常新穎的動 作遊戲,很多時都需要運用腦 筋才能完美地達成任務。遊戲 畫面本身尚算造得不錯,但人 物方面則仍需改善。此外,由 於隨意可以切換為第一身的視 點・所以玩起來便更有緊張的 氣氛。惟有時視點轉變得太 快,而令玩者有點無所適從。 難度方面亦設定得過於容易, 而且原來遊戲中所有的敵人都 是怕水,更令人啼笑皆非。(唔 通他們是即溶橙粉?)(Agent X)



SATURN/ TAB/ DATAM POLYSTAR / 5800日周

如果只是看名字的話, 還以為跟和上集一樣是RPG, 但怎知道是玩桌上遊戲。雖然 上集的人物都有保留,但樣子 並不討好,還有賣弄性感。而 遊戲本身的玩法極之沉悶・出 現特殊事件的情況非常之少, 版圖數目最多亦只有3版,而 且運氣是多於一切,不過唯一 的優點就是可以5人同時對 戰。(覺羅)



PlayStation/RAC/日本物產 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | 15800日間

一個十分美國風的賽車 遊戲、畫面和操作感有點像以 前的《BURNING ROAD》,其 人物設計不討好之餘,車的能 力亦令人覺得莫名其妙。例如 當你駕駛一架最快的跑車一直 領先時,一不小心和敵人有小 小碰撞,排最後而又最慢的拖 頭竟可以輕易把你超越,真懷 疑它是用甚麼引擎發動的。不 過這遊戲也不是沒有優點的, 因它的操作也算十分流暢,背 景亦十分多變,只是難易度略 為高一點罷了。(積奇)

# 總評

呀!!很少新 GAME出呀!若果 大家翻開時間表, 就會發現在過去的 兩星期內新GAME 的推出數量實在少 得可憐,連一向多 GAME出的 PlavStation在這兩 個星期內都不過出 了十隻游戲左右, 實在令我們這班當 編輯的十分困 惑……。不過在2月 26日 · PlayStation 又會一口氣的推出 二十多隻遊戲,到 時各玩者又會否覺 得消化不良呢?不 過在這個沒有 GAME的情况下, 我跟KOTARO(即南 瓜太郎) 就為大家試 了一些香港可以玩 到的業務用遊戲。 希望對大家有參考

價值吧。(小健健)

人物/機械:4分 畫面:3分

音樂/音效:3分 故事:

操作性:3分 投入度:3分 原創性:-難易度:3分 移植度:-

平均分:3.167分

遊戲到現在已經進出至 第三集,本以為可能又會有些 新的突破,但出來的效果卻令 筆者有些失望·首先遊戲的畫 面可以算是毫無進步,和上集 不相伯仲。(雖然今集的審道 以及車殼都比上集多) 而特殊 事件的數目亦到達100個,不 過大部份都是一些無聊的事。 如撞樹、撞船、觀看揭示板 等,令筆者有些失望的感覺, 期待在N64中的表現。(覺羅)

人物/機械:3分 畫面:2.5分

音樂/ 音效:2.5分 故事:一分 操作性:3分

投入度:3分 原創性:3分 難易度:3分 移植度:-

平均分:2.85分

## 評分:

人物/機械:3.5分

畫面:3.5分 音樂/音效:3.5分

故事:3分 操作性:3分

投入度:3.5分 原創性:4.5分

難易度:2.5分 移植度:-

平均分:3.375分

《天誅》是一個較為少見 的ACTION遊戲,因為玩者除了 需要完成任務外,還要暗殺沿 路上發現了玩者的敵人,而兩 個角色的每一招必殺技都令人 興奮莫明。筆者覺得這遊戲最 吸引的地方,是在於可以進行 暗殺行動和隱藏自己的行蹤。 而筆者看過霸干丸玩這遊戲 後,發覺「麻痺團子」是一件超 級好用的道具・因為玩者可以 乘敵人未把團子吞下前・攻擊 他令他把團子叶出來,而且又 可以殺到敵人,這點是最令筆 者興奮的地方。(怪獸)

人物/機械:3.5分

畫面:4分

音樂/音效:3分

故事:4分 操作性:4分

投入度:4.5分 原創性:4分 難易度:3.5分

移植度:-

平均分:3.81分

人物/機械:2.5分

畫面:2.5分

音樂/音效:2.5分

故事:2分 操作性:2分

投入度:2分

原創性:2分 難易度:2.5分

移植度: -

平均分:2.25分

這遊戲由上集的RPG突 然改為桌上遊戲方式,再加上 新人物「白藤」以一副清純女子 高生形象作為賣點,看起來格 格不入,亦似乎暗示原有的人 物受歡迎程度有限。由於遊戲 從移動到戰鬥都是靠擲骰子進 行,簡單來説即是運氣決定一 切・所以玩的時候千萬不可太 認真;總括來說,這是一隻很 悶的桌上遊戲,要有邊玩邊睡 的感覺。(J.J)

人物/機械:2.5分

畫面:2分

音樂/音效:2.5分

故事: --操作性:2分

投入度:1分 原創性:2分

難易度:3分 移植度:-

平均分:2.14分

## 評分:

人物/機械:1.5

畫面:2.5分

音樂/音效:2.5分

故事:1

操作性:3分 投入度:2.5分

原創性:2分

難易度:4分 移植度:-

平均分:2.375分

《X • RACING》這隻賽 車GAME值得一提的地方,便 是賽道側邊的佈景十分有趣, 又行雷閃電,又有鬼魂周圍 走,而最利害的便是筆者在此 GAME中發現了尼斯湖水怪。 而這隻GAME值得一提的,便 是遊戲的難度真的不易,只要 玩者發生了輕微的碰撞,隨後 的對手很快便會爬你頭。就算 玩者身居第一·很快便會成為 包尾大班了。(非洲)

人物/機械:2.5分

畫面:3分

音樂/音效:2.4分

故事:2分

操作性:2分 投入度:2.5分

原創性:2.5分

難易度:3.6分 移植度:-

平均分:2.56分



## SD GUNDAM G **CENTURY S**

## 星星中發現 | ULTRAMAN~FIGHTING TAMAGOTCHI

# **EVOLUTION~**

# Xenogears

# 創浩騰業



SATURN/ SLG/ BANDAL

本人雖十分喜歡 GUNDAM,但是也不至於麻 木。起初以為SS的LOAD碟速 度比PS快·會令筆者提起興 趣,但是要等的時間仍十分 長,令筆者的耐性大減。相比 於PS的,此GAME有所改良的 便是加入了精彩的OPENUNG 和數部新MS(GUNDAM XX: 卡碧尼 MKII·TALLGEESE II及 曼陀羅高達), GUNDAM XX的 MAP攻擊強得十分恐怖,果然 是筆者最愛的MS。但筆者仍是 愛玩超任的《GX》,若將《GX》 加入新機體·並移植到N64便 最正。(非洲)

## 評分

人物/機械:3.2分 畫面:2.7分 音樂/音效:2分 故事:2分 操作性:2.3分 投入度:3.6分 原創性:3分

難易度:2.4分 移植度:2

平均分:2.91分

又是一隻以「高達」為題 材的遊戲,雖欠缺新意,但如 果是高達迷的話相信亦不會錯 過。遊戲內的機體可算是全系 列最多,游戲書面亦比以前美 麗不少,故事模式更使人投 入。可是其操作性實在不算得 上好,讀碟時間緩慢(只比PS 版快少許),往往使人戰意大 減。比PS版優勝的,便是它 多了開場動畫片段。如果是高 達迷又未買PS版的話,可以 一買。(積奇)

人物/機械:3.5 畫面:2.5分 音瓣 / 音效:2分 故事: 1.5分 操作性: 1.5分

投入度:2分 原創性:1.5分

難易度:2.5分 移植度:-

平均分:2.125分



PlayStation/ SLG/ BANDAI /

《他媽哥治》系列的遊 戲,筆者也是第一次玩。在玩 這遊戲的涂中,發覺這遊戲也 算特別,因為玩法十分嶄新, 是一隻拐帶「TAMAGOTCHI」的 遊戲,拐帶了後還要將 「TAMAGOTCHI」們禁錮。不過 把它們拐帶回家中,並不是虐 待它們,而是要照顧它們的起 居飲食。不單這樣、還要當牠 們是神一般去供奉,逗牠們開 心。筆者很喜歡GAME中的小 女孩,樣子十分可愛。(非洲)

人物/機械:3分 畫面:2.8分

音樂/音物:23分 故事:2.5分

操作性:2.5分 投入度:2.6分 原創性:3.3分

難易度:2分 移植度:-

平均分:2.63分

很有趣啊!一開始時感 覺有點奇怪,為什麼只是控制 一個女孩子走來走去呢?不是 要養雞嗎?原來這游戲和以往 的「電子雞」有很大分別,所有 寵物也是自己找回・自由度十 分大。畫面顏色十分鮮艷,遊 戲內可做的事亦非常多,特別 的是可以自己佈置房間・亦可 隨時出外多找一兩隻寵物。如 大家是《他媽》FANS的話,這遊 戲一定不容錯過。(積奇)

人物/機械:3.5分

畫面:3.5分 音樂/音效:3分

故事:--

操作性:2.5分 投入度:2.5分 原創性:2分

難易度:1.5分 移植度:-

平均分:2.65分



PlayStation/ FIG/ BANPRESTO/ 6800日間

繼去年BANDAI為 SEGASATURN製作 《ULTRAMAN》系列的 《ULTRAMAN~光之巨人傳説 ~》後,今年則有由其子公司 BANPRESTO在PlayStation上 推出系列的最新作 *«ULTRAMAN~FIGHTING* EVOLUTION~》。今集首次以 3D POLYGON表現,非常不 俗,但形式就及不上前作以背 景為主的特點,至於人物的 MOTION CAPTURE擬態真實, 將特撮的神髓完全活現出來, 可是角色數量仍略嫌太少。 (KOTARO)

## 評分

人物/機械:4分 畫面:3.5分 音樂/音效:4分

故事:-操作性:2.5分

投入度:3.5分 原創性:3分 難易度:3分 移植度:-

平均分:3.36分

簡單來說,這遊戲是將 整套《VF3》的概念加上「咸蛋超 人」的人物而成,雖然我們不會 看見「七星俠」用「猛虎硬爬山」 對付巴魯坦星人,卻有各種怪 獸利用其獨特外形所施出的招 式;説真的·遊戲中所用的多 邊形數目不多,但材質貼圖則 運用得很好·加上人物動作自 然,玩起來別有一番磁味。

這遊戲還顯示了另一個 事實:沒有人會站着等你射死 光的……(J.J)

人物/機械:4分

畫面:4分 音樂/音效:45分

故事:-操作性:3.5分 投入度:4分 原創性:3分 難易度:4分

移植度:-

平均分:3.86分



PlayStation RPG SQUARE

期待已久的 《Xenogears》終於推出了, 其畫面質素相當不錯,尤其是 OPENING的片段、看得出是 落足心機去锆的, 而最特別的 當然是其戰鬥系統,可説是 RPG GAME的一個創新。輸 入COMMAND作連續攻擊, 戰鬥時增加刺激感,不過可惜 的是其EVENT有很多都太過 長,最長的達十分鐘之多,這 是比較可惜的。(MS)

機械/人物:4分 畫面:3.5分

音樂/音效:3分 故事:3分 操作性:3分 投入度:3分

原創性:4分 難易度:3分 移植度:-

平均分:3.312分

一向以華麗CG見稱的 SQUARE,繼《FF VII》的好評之 後,此GAME是98年推出的大 作。而此GAME之中,最特別 是在作戰時,運用了連續輸入 COMMAND的方法來進行攻 擊,更可由按不同的掣組合出 精彩的必殺技。但今集的魔法 就猎得較為遜色,反觀以往作 品之魔法表現就更為理想。故 事雖然十分好,但是在GAME 中用了太多時間去交代,是此 遊戲最大的缺點。(非洲)

人物/機械:3.5分 畫面:3.3分 音樂/音效:3分

故事:4.5分 操作性:3.5分 投入度:3分 原創性:4分 難易度:3.2分

移植度:-平均分:3.5分



SATURN/ SLG/ SEGA/

《創造職業棒球會》這遊 戲棄用了正敘人物,採用了 「Q版人物」,這使遊戲本身更 「得意」,遊戲其他的方面都與 《足球會》差不多。然而玩下 去,有一點是令黑龍有點兒不 滿的,那便是自動玩時的監督 真是非常無能,但是如果每場 賽事也由玩者自己監督的話。 真是非常浪費時間呢!(如想 易玩的話便要選強的球隊 了。)(赤目黑龍)

人物/機械:3.5分

畫面:3分 音樂/音效:2.5分 故事:-

操作性:3分 投入度:3.5分 原創性:2.5分 難易度:2分 移植度:---

平均分:2.88分

現在SEGA推出了《創造 職業捧球會》,而它的玩法和 《創造職業球會 2》一樣。玩者 需要組織一間捧球會・在一定 時間內,從多間捧球會中奪取 棒球聯賽冠軍。筆者覺得這遊 戲雖然改變了球會種類,但和 球會的玩法類似,會令玩者覺 得有點沉悶感,而且香港對捧 球的熱愛程度沒有日本那麼屬 害啊。(怪獸)

人物/機械:3分

書面:3分

音樂/音效:3.5分

故事:-

操作性:3分 投入度:3分

原創性:4分

難易度:3.5分 移植度:~~

平均分:3.29分



# RACING



ARCADE/ BAC/ KONAMI.

KONAMI第二隻採用新基板COBRA開發的賽車遊戲《RACING JAM》,雖然遊戲以新開發基板製作,但風格亦與舊作《MIDNIGHT RUN》等未有太大差異,然而畫面表現未將COBRA的機能發揮至極限,車子仍予人像玩具車的感覺,可是車身光源的效果則造得非常精細,質感音效也頗為不俗,而且車身操作順暢,是現時眾多賽車遊戲中乏略了的一點。(KOTARO)

## 評分

人物/機械:4分 畫面:4分

音樂/音效:3.5分

故事: ——操作性: 4.5分

投入度:4分原創性:4分

難易度:3分 移植度:——

平均分:3.86分

想不到現在的賽車GAME 已發展到如此地步,不但有波 棍,還有HAND BREAK及離合 器,真是真實得可怕。至於遊 戲的多邊形製作技術方面,看 起來多邊形數雖不受《SCARD RACE》的多·不過我就反而覺 得這GAME的表現比較自然 沒有「塑膠車」的感覺。而我最 欣賞此GAME的,就是那汽車 表面的反光效果及速度感。而 且本遊戲可供玩者選擇的車種 十分多,大大增加了遊戲壽 命。唔,我覺得這是一隻可供 賽車GAME高手發揮其技術的 遊戲來。(小健健)

## 評分:

人物 / 機體:4.0分

畫面:3.9分 音樂 / 音效:4.0分

操作性:3.4分 投入度:3.6分

原創性:4.3分 難易度:4.0分

移植度:-

故事:

平均分:3.88分

# HANDLE



ARCADE/ PUZ/ KONAMI

自去年KONAMI推出的《SUPER BISHI BASHI CHAMP》後,紳受一般機迷的歡迎,今年KONAMI再下一城推出其續編《HANDLE CHAMP》。遊戲主要以軟盤、嚮按和油門所組成,利用這三種基本元素進行各項MINI GAME,頗具心思,其中類型廣範亦不乏抵死的項目,畫面亦比前作更為豐富,然而遊戲最叫人印像縛刻的則可算是旁白的音效表現……(KOTARO)

## 評分

人物/機械:3.5分

畫面:3.5分

音樂/音效:4分故事:——

操作性:4.5分

投入度:4分

原創性:4.5分

難易度:3.5分

移植度:一

平均分:3.93分

繼《比西把希》後, KONAMI又一隻以廣東話配音的PUZZLE遊戲。不過我覺得 《比西把希》就考玩者的正面,而這變 《HANDLE CLAMP》就考玩 的手腳肌肉及眼、手、腳之內 的手腳、水色淡你遊戲的開發人員 就可知KONAMI的開發人員有 起高的創意。不過,那些迷你 遊戲實在太養力啦,這樣可會 令很多玩慣《比西把希》的女玩 者卻步。(小健健)

## 評分

人物 / 機體:2.8分

書面:3.3分

音樂 / 音效:4.0分

故事:----

操作性:4.4分

投入度:4.9分 原創性:4.6分

難易度:4.4分

移植度:-

平均分:4分

# METAL SLUG 2



ARCADE/ ACT/ SNK

兩年前SNK推出 《METAL SLUG》,大受歌迎。兩年後SNK推出《METAL SLUG 2》,成績如何呢?此作 角色量大大強化,由原來的兩 名角色增至四名,武器和工具 亦大幅改良(例如戰俘成為 OPTION等),令遊戲性增加 不少。畫面表現比前作更精 細,可是MVS基板機能有限, 令今次出現拖慢的情況上升。 (KOTARO)

## **还**

人物/機械:3.5分

書面:3.5分

音樂/音效:3.5分

故事:3.5分

操作性:3.5分

投入度:4分

原創性:4分

難易度:3.5分

移植度:---

平均分:3.63分

## 評分:

人物 / 機體:4.2分

畫面:3.5分

健)

音樂 / 音效:3.6分

故事:-

操作性:3.5分

投入度:3.3分

原創性:3.8分

難易度:4.0分移植度:----

平均分:3.7分

## MOTOCROSS GO!



ARCADE/ RAC/ NAMCO

NAMCO利用新基板 SYSTEM 23開發的越野電單車遊戲《MOTORCROSS GO!》,畫面與舊基板 SYSTEM 22表現效果相異較大,但無疑質感則是前者較應,遊戲中的音效造得異常真實,操作效果與真實越野電單車沒有兩樣,唯獨轉彎被受車身固定而有所限制。而車子對應地面狀態所作出的震動效果就最為出色。(KOTARO)

## 評分

人物/機械:3.5分

畫面:3.5分

音樂/音效:3.5分

故事:—

操作性:4分

投入度:4分

原創性:4分

難易度:3.5分

移植度:---

平均分:3.71分

## 評分:

人物 / 機體:3.6分

畫面:3.8分

音樂 / 音效:3.6分

故事:--

操作性:4.3分

探作注: 4.3万

投入度:3.7分 原創性:2.8分

難易度:3.6分

移植度:——— 平均分:3.6分

# MOTOR CYCLES HARLEY-DAVIDSON



ARCADE/ RAC/ SEGA.

SEGA以MODEL 3製作的最新RACING遊戲《MOTOR CYCLES HARLEY-DAVIDSON》,以MODEL 3的機能,畫面效果的確不容置疑。遊戲中能隨時轉換BGM,效果新鮮。至於操作性亦非常暢順,可是對於在大城市中,只則的地為自標的電單觀學的之中。而最不明的地方是街上的途人行動迅速,着實令人有感自己所駕的是單車……(KOTARO)

## 評分

人物/機械:3.5分

●面:3.5分

音樂/音效:3.5分

古栗/ 育双:3.5

操作性:3.5分

投入度:3分

原創性:4分

難易度:3分 移植度:——

平均分:3.43分

唔,這隻遊戲可説是我 近期較為滿意的一隻SEGA賽車 遊戲,原因不是由於我喜歡哈 利電單車,而是遊戲給我的感 覺有別於其他賽車遊戲。因為 這不是一隻要玩者不停兜圈的 賽車遊戲,而是要在洛杉磯街 道上,找出最短的路程去到終 點。而有趣的地方就是要像個 的士司機般,一面在陌生的路 面上飛馳・一面按地圖顯示的 去到目的地,這是其他賽車不 能給我的感覺。不得不提的, 就是那個電單車框體・騎上去 轉彎的感覺簡直一流·而且有 型死了。(我指我騎上去的時侯)(小健健)

## 評分:

人物/機體:4.8分

書面:4.6分

音樂 / 音效:3.7分

古樂/百久

操作性:4.6分

投入度:3.5分

原则性:3.7分

難易度:3.5分 移植度:----

平均分:4分

# 亲斤个乍祁刀骨豊馬

## 傲翔天際的鐵鷹

記得多年前由 Janes 推出的《USNF》曾 把電腦戰機模擬遊戲推進至另一個新紀 元。其後, Janes 又再推出了《ATF》、 《Longbow》以及《Longbow 2》等以查 面漂亮和像真設計見稱的空戰名作。更 加斷定了 Janes 在遊戲界的地位。於本 年春季, Janes 將會推出他們的最新作 《F-15》 ∘







## 遊戲特色

身為遊戲界Flight Sim老大哥的一份子。 《F-15》的開發當然不能馬虎啦。本遊戲 除了能夠支援使用3DFX晶片的圖型加速 卡外。更設有 Multi-Player 的功能,玩者 可透過 Internet 、 Modem 、 IPX 或者 Direct Cable Connection率連起來一同參 加作戰任務。而且更可以一同負責駕駛遼

架雙座位戰機,分擔武器控制員以及機師的位置。一同殺入敵方領 空轟個痛快。駕駛倉內的儀器不會像以往的Flight Sim般只能用作 點綴的用途。在《F-15》內,玩者可以用滑鼠操控所有儀器的運 作、開闢及功能等等。

## 真實的體驗:

遊戲內的任務是來自美軍「沙漠風 暴」(Desert Storm) 行動中F-15所 飛過的真正任務。除此以外還有-個在伊朗區域的模擬戰役。玩者亦 可化身成現役美國空軍空戰小隊的 成員,執行他們每天所作的任務。 總之,玩這個遊戲就有如加入了美 國空軍一般,可以一嘗當個真真正 正戰鬥機師的生涯。

© Copyrights 1998

Electronic Arts, Inc.

Text By : Saint



發行商: Janes Combat Simulation

遊戲性質:Flight Sim

系統要求:Win95

預定發售日:98年春季

## 自製任務:

如果還嫌遊騰內的任務不夠玩。玩

者可以用遊戲內的Mission Builder自製任務。再和朋友一同去飛。 這個設計的確十分體貼。

## 後話:

筆者認為《F-15》將會是春季買 Game 的首選,如果閣下喜歡玩 Flight Sim, 又像筆者般喜歡和朋友一同合作操控戰機的話, 不妨 可以考慮一下。

250 元十隻,任玩!任殺!任緬懷!

當這幾個月內,大家正興高采烈地在"Ultima Online" 裏面,實力對拼 Orks Lord 之際,又 有沒有興趣玩回(或可以說體驗)昔日Ultima 系列的遊戲呢?苦無機會?!現在便有一個 大好機會在你眼前!

## 全部經典盡在一碟

在這只得一隻 CD 的 "Ultima Collection" 內 裏,共有以前推出過的十款遊戲,全部都是 系列原創者 Richard Garriott (我們常說的 Lord British) 過往至今製作的 Ultima 遊戲, 當中包括了:

**這些遊戲全都** 

是保留了當日的風格,例如第一集,不但遊 献書而與當年一樣,就遭戰鬥系統方面亦一 樣是久別的按鍵指令攻擊,好聽的是原汁原 味,難聽的便是沒有創意,然而一切都是看 着你以甚麽心態來玩吧!

如果大家真是希望體驗一下,早期的電腦 RPG遊戲的話,就要密切注意一點,這便是 第一至第六集都可以在Windows 95的DOS 模式下運行,而第七至第八集就必須先行以 DOS碟重新啟動電腦才可以進行遊戲,假若 大家希望消除這問題,惟有安裝 DOS 程式 麗了!

製造商:Origin 遊戲性質:RPG 容量: CD-ROM 發售日:已發售 OLLECTIO < Akalaba 79年推出) ≪ Ultimá of Darkn (4980 4 < Ultima II: nchant ess Prophe > k Gate ment Isle > 92年推出)

94 年推 )

< Ultima M

文:仁魂

鳴謝: Electronic Arts World Inc. ©1998 Origin System, Inc.

Win95/Pentium CPU 16 MB RAM, 90MB 硬碟空間 DOS/Intel 486 DX 33 MHz, 4 MB RAM, 90MB 硬碟空間

## 一大堆贈送

當然啦!懷舊之作一定不會缺少了一些附 送的東西,而"Ultima Collection"亦不會例 外,除了增加共十六頁,集整所有 Ultima 地域的地圖集之外,也內附了一些遊戲的 片段,如Wing Commander Prophecy, Ultima Online, Sid Meier's Gettysburg, 以 及預計今年冬季推出的 Ultima IX: Ascension 遊戲開首片段,還有 Wing Commander Prophecy 和 Sid Meier's Gettysburg 的試玩遊戲。

不過如果你說自己暫時只希望進一步接觸 Ultima 這系列名作的話,也不會感到失 望,因為Richard Garriott穿上中古衣服接 受訪問,在這次訪問之中,他說出自己創 作這系列時的心路歷程及種種點滴,還有 透露第九集的一些消息。

此外,"Ultima Collection"有每一集遊戲的 故事背景、原作封面和部分資料,當然不 少得 Richard Garriott 的解説啦!

製造商: Cryo Interactive/Interplay

遊戲性質:實時動作/戰略

發售日:98年第一季

系統要求:Pentium 133 MHz, 16 MB RAM

@ 1997 Cryo Interactive Entertainment. All rights reserved.

文: 仁魂 神倫謀影

沒有李綺紅,沒有楊來妮,沒有陳小春,沒有 金城武,沒有王合喜,這遊戲裏面就只有你自 己和所挑溫的優傭美,以精銳的力量。在未來 的世界中,進行各自精采的間諜戰。

## 商業間諜潮

思想 海游 戲分有兩個不同的 世界 (Futurist 和 Pulp) · 並維共称 15個任務讓大家完成。在每一個任務裏面,玩者你可以從60多位僱傭兵之中,謹慎地選擇其中五名適合的人選,組織一隊精鋭的部隊來進行任務,當中設有近二十個鏡頭角度。而且更附有小型視實,即使大家分為幾個小隊,也能夠容易知道及指揮稅打行動。

## 控制別人的思想

三方様で表現のである。 一方様では「水である」で、 例如は料果な 大物的力量都有 が一分が高く一つ。 1105~11200 MM の同時意味似で自己の形力。 6 大学で會種 乗地進行を別的任務。

此外,遊戲暫定能夠作出多人對戰。雖然官方表示預計在第一季推出,但同時有消息傳出,日期 約莫是四月左右。







# BATTLESPIRE

Text by : HAJIME

遊戲性質:ACT 容量:CD-ROM

發行商:Bethsoft

發售日:發售中

系統要求: Pentium 133, 16MB RAM 至少150MB 的硬碟空間

© Bethesda Softworks™ Battlespirf™ XnGine® Daggerfall® & The Elder Scrolls are trademarks of Media Technology Limited.Copyright © 1994-97 Media Technology Limited.All rights reserved.

《An Elder Scrolls》系列第三作,雖然畫面強化了不少,還加上連 線對戰功能,但這次的《BATTLESPIRF》就刪去了以往的城鎮部 份,而且亦沒有金錢、買賣道具等元素存在,變成一隻近似DOOM 類遊戲的第一身 3D RPG 。

## 小心「做人」

在開始遊戲的時候,在輸入名字、姓別及種族之後便會進入角色設定畫面,,要留意的是不同種族除膚色之外,開始時的能力和屬性都是不同的。在這裏可透過髮型和五官的組合設計出玩者的角色外貌(不過十分「鬼佬 feel」,幸好開始遊戲後不用長期望着這樣子……)。

■ 令人想起犯人拚圖的畫面



■ 職業和技能種類繁多



## 找份「好工」

在這裏選擇的職業決定了基本能力,技能和開始時持有的武器、防 具及道具。除了傳統 RPG 常見的戰士、魔法師之外,遊戲選保留 了一直以來的特色:職業創造系統。你可以利用一定的分數設定這 個新職業的技能和特性,可不可使用魔法,使用何種魔法等等。而 開始時擁有的物品可以包括強力的魔法武器,但由於要消耗相當多 的分數,所以人物各能力會相對較低。

## 冒險開始

一切準備就緒之後,實險便正式展開,不過開始時記得先按 F10 將武器和防身具裝備好, 因為這時是光着身子(!)的。 此外不妨將按鍵配置好,特別 是不習慣滑鼠操作的朋友可能 一開便「差錯腳」跌下熔岩之 中……小心!



全部內容由"HYPER PC PLAYER電腦遊園地"提供。

## ART WORKS放課後 FAN CLUB 對放課後 FANS 的禮物

© 1998 LIDIBO

Text By : Community Pom

發行商:LIDIBO 遊戲性質:ETC 預定發售日:發售中 系統要求:JWin95/32MB RAM/ 600MB HDD(完全安裝) 《放課後戀愛俱樂部》是LIDIBO的成名作,繼電腦版後,被「淨化」了的版本亦曾移植往 SATURN主機上。最近推出的《ART WORKS 放課後 FAN CLUB》則是LIDIBO為記念 SATURN版《放課後戀愛俱樂部》發行而推出 的作品,當中的內容想必能滿足一眾《放課後 一》系列迷的需要。

## MAIN MENU內容

## 放課後 3D 俱樂部

不知閣下有否玩過《放課後戀愛俱樂部》,有的話現在介紹的《放課後 3D 俱樂部》這個迷你遊戲可能會為你帶來會心微笑。皆因《3D 俱樂部》沿用了《戀愛俱樂部》中的所有人物、舞台設定,連同所有的資料視窗如活動日誌、個人資料、杜陽市地圖亦如同出一徹,當然玩法亦完全一樣,只不過所有人物皆3D 化配了。遊戲的六月二日開始,玩者最初就能選擇所有會話對象,而會話內容方面就是新創作的。



■《3D俱樂部》亦設有問答部份



■桌面有足夠空間的話 不妨打開所有視窗,3D 肥版美少女你有與趣嗎?



■滿足大家的超速爆「機慾」

## 戀愛瞬間

一次的心靈會是怎樣呢?「戀愛瞬間」中《放課後戀愛俱樂部》內的十二位女角會逐一詳細介紹自己的一切,唱出愛的詩篇。 值得留意的是有部分CG經過重新編繪,而當中所述亦可作為攻略的參考資料。





■了解她們最想講的話,會異編號當然少不了

## 放課後戀愛 QUIZ

這是由七瀬和加奈美主持的「戀愛QUIZ」。內容當然全部是圍繞著《放課後戀愛俱樂部》,大家不要被那超Q版畫工和全日語旁述嚇得望而卻步,其實玩者要做的是很簡單。七瀬和加奈美會輸流讀出問題,之後就會說出答案,玩者若然要選答案一的話就要指著七瀬(左面)CLICK,選答案二就指著加奈美(右面)CLICK,選答案三就索性讓遠程式完結(因為答案三都是搞笑非常的答案)。只要玩者能答中所有題目,就能欣賞到七瀬的羞態了(加奈美話)。以下是所有問題的答案:

- 1. CLICK 七瀨(喜愛的向日葵)
- 2. CLICK加奈美(七瀬的世界第一)
- 3. CLICK 七瀬 (得意技是卡拉 OK)
- 4. CLICK七瀨(貓兒的名字)
- 5. CLICK七瀨 (體操健兒椎那)
- 6. CLICK加奈美(六實的繪本興趣)
- 7. CLICK 七瀬 (關於會員編號)

《放課後 MANIA 俱樂部》攻略

光碟內還包括了《放課後 MANIA 俱

樂部》的完全攻略,內容是每位人物

的日程指示,另加對答指引,可說是

達成CG率100%之道。最後一提, OMAKE FOLDER內的三色

WALLPAPER真的十分之惡趣味。

8. CLICK加奈美(學園偶像倫子的領帶之名子)

- 9. CLICK 七瀨 (瑞穗當教師的理想)
- 10.CLICK 加奈美(胸圍的數字)
- 11.CLICK 加奈美(杏奈校內的稱號)
- 12.CLICK加奈美(自稱歌姬)
- 13.CLICK 加奈美 (綠色)
- 14.CLICK 七瀬 (STARRY SKY 的意義)
- 15.CLICK 七瀨(威明的角色)
- 16.CLICK 加奈美(約會卷的數量)

# NAMES OF STREET 
MASTER NANASE &
KANAMI NO HOKAGO
REN-AI QUIZ



■直就是七瀬的「羞態」了

## 戀愛俱樂部壁紙集

十八枚相當可愛的壁紙任君選 擇,只可惜並不包括由負責原 畫(JOY RIDE)所畫,具 PASTEL MUSES那種柔和畫風 的人物畫。

## 留言板

十二位女角的留言,對有玩過原作的朋友

有份親切感。



■《MANIA 俱樂部》跟 《戀愛俱樂部》的性質相似, 但內容就激傷多



■惡趣味 WALLPAPER 全集



■簡單而可愛的壁紙



■最奇怪的是每人字跡一樣



一本雜誌的誕生

也許部分讀者會感到奇怪,為何由今期開始,「Hyper電腦遊園地」不單不再Hyper,而且更大幅度縮減至只得四頁的呢?哈哈~並不是甚麼原因,而是它已經長大成人,開始獨立了!並且決定把自己的名字改為《Hyper PC Player》,而且自貶身價(只賣8大元),在3月4日(即是下星期三)出來與大家見面。

當然《Hyper PC Player》裏面的新作介紹以及遊戲攻略亦會大幅 度增加,還有不少得「網上 Site 遊記」和「邪惡教室」等等專欄, 而且會增加不少的全新專欄,其中更好似話會教大家打功夫!?打 功夫?我也不知道詳情,你和我惟有在下星期三買一本看看。

## 遊戲開發展覽

今年五月除了E3之外,還有一個展覽會值得大家留意,就是「Computer Game Developers' Conference」,時間是5月4至8號,地點是美國加州的Long Beach,單看名稱便知道它針對遊戲開發人員,除了有專門講座之外,亦有為期三日(5至7號)的展覽,共有200間公司参展,其中最有名的包括3Dfx Interactive、Accolade、Blizzard、GT Interactive、Intel、Interplay、Maxis、Microsoft、Psygnosis、Segasoft、Sony Interactive Studio、Square Soft、Westwood......不能盡錄,有興趣的話,可以去www.cgdc.com看看。

# 

## 「Netscape 5.0」實行「櫃冷」

注意! Netscape 宣布於今年3月31日,將
"Netscape Communicator 5.0" Standard
Edition,於 Netscape site 內公開
Download,並會以 CD 形式派特價發售,
但只供發展商使用,一般平民百姓就要暫時
等等了。新一代的"Netscape 5.0",將會與
"IE 4.0"介面相當接近,在瀏覽器的左面加
多了一個 Frame 狀的東西,其功用是安放
以往瀏覽過的網站(History)、Bookmark以
及 E-mail,將其分門別類,而且更可自訂
內容。附上 Mac 版設計圖片,大家不妨在
"Netscape 5.0" 面世之前先來想像一下,到
真正推出之時,再來比較比較。

## StarCraft攪攪新意思

最近聽說延期又延期的實時戰略遊戲《StarCraft》正式推出時,會有共三款不同的包裝盒,全以遊戲中的三大種族為封面,它們就是Terran、Protoss以及Zerg,預計每一款都分別會推出二十萬份,不過這樣又可以代表甚麼的呢?最近宣布推出日期提早二月底,大家到時拭目以待!

## 場外消息

- · Bullfrog 的《Populous(台譯上帝也抓狂):
- The Third Coming》有兩個版本的推出日期,一説是今年五月,一說是今年九月。此外,《Dungeon Keeper》準備推出中文版,日期未知。
- Microsoft 的《Age of Empires》在叫好叫座之下,實布將會製作績集,遊戲背景由羅馬帝國崩潰開始,經過暗黑時代(The Dark Age),至中古世紀(The Middle Age)為止。
- 華爾街傳出消息,Electronic Arts 會收購 BroderBund(作品有Myst、Riven),暫時沒有官方消息。另外,EA亦會推出以Tristar製作的電影《Godzilla》為題的遊戲。
- ·繼 Tamagotchi 之後,Bandai Digital 會在春季期間推出《DigiMon》的電腦遊戲,除了飼養怪獸之外,可以在Internet上和其他怪獸對打。

## ・廣告一則:

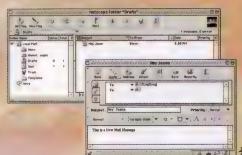
《Hyper PC Players》正式在下星期三面世,密切留意。

# 學上都何中四

文:莫探員 以下全屬設計圖片

## 「IE 5.0」,一出鬼神驚!

"IE 4.0"推出了只不過半年多,已弄得滿城風雨。今次 Mircosoft 又再出招,有消息透露 "IE 5.0"會於年終正式推出,現於α版測試階段。不但在圖形介面、顯示速度及檔案大小作出改善外,並會利用 3D 技術(可有記起 Mircosoft收購了 Dimension X 麼?),令"IE 5.0" 更「美觀」、更「實用」。亦包括 Intel 的 QuickWeb 網絡圖形壓縮技術,可以同時進行 Upload 和 Download 功能。聽來很偉大,實際又會否像 "IE 4.0" 一樣又笨又大食呢?這個就不得而知了。



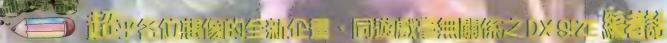
## 【ICQ 中文版「出場」

ICQ 這個小程式似乎 愈來愈多人懂得欣 賞 · 連 續 穩 佔 Download.com 排行 榜多個禮拜,登記人 數已達千萬。其優點 在於小巧方便兼且容 易使用,所以不少人 都將ICQ作為電郵以



外的聯絡方法。不過ICQ對應中文一向有問題,非繁忙時間還可以,一到非常時期就連用中文直接 Chat 都好困難。於是台灣一間電腦公司就特別為 ICQ98 編寫了一個中文外掛Chat程式(http://ibc.ok.to/ibc.asp),以後就可以用中文直接對話了。同時,這個軟件的介面是完全中文化,又有完整說明書,一定會比英文版ICQ更易上手。最重要的就是跟ICQ一樣,完全免費!大家一定要找來試試看。

全部內容由"HYPER PC PLAYER電腦遊園地"提供。



# Central Tourist at a gardatic hitelihakar

- 1 口唇
- 2. More than Love
- 3 生きてく強き
- 4. Freeze My Love
- 5. a Boy~すっと忘れない
- 6 軌跡の果て
- 7. Cynical
- 8. 週末の Baby talk
- 9. BELOVED

- 10. HIT THE WORLD CHART!
- H. SHUTTER SPEEDS OF 7
- 12 ACID HEAD
- 13. グロリアス
- 14. I'm yours
- 15. KISSIN'NOISE
- 16. 彼女の"Modem..."
- 17. HOWEVER

是主收錄了CLAY在97年於代代木圖立競技場所舉行演場會 等樣果等。影碟、比較認去年頭所推出的《無限之deja wu》內容實 在主責得。 曲目方面主要是取自大碟《BELOVED》與及精選碟 《REVIEW~THE BEST OF GLAY》,此外還TAKURO以外3名成 員雖得的執筆作品。論人氣度與及唱片銷量,GLAY現時已是最 等得令的組合。相信已今年快將面世的新作和全國循迴演唱定 必會替它推上另一個高峰、希望GLAY這一兩年內能夠在四大已 蛋球場開演唱會。以奠定其江湖地位

## 98 年將曹是 V ROCK #3

在AMURO宣佈時續表施休業與人。APAN正式解放是日本流行樂壇已是人另一個新時代。近年代電子90年代中華的主導勢力不是經已離場灣里多入了衰老量氣期。從這幾個月的走勢所見,兩軍大新聞。 上 Arc~en~Ciel新鼓手加盟、在TOKYO DOME舉行的復活演唱會和98年大攻擊,與及經過充電期後的LUNA SEA回歸,可看出現在最紅的演唱單位就是VISUAL ROCK BAND 除了以上所說的兩隊外,SHAZNA、La'c-ymu Chruti、FANATIC◇CRISIS、MALICE MIZER和Eins Vier這類出身自INDIE的組合,在今年應該實有令人眼前一亮的表現。續括兩言,我權之看好上'Arc~en~Ciel今年會發圖,如肯再下苦功要威脅GLAY並非全無可能

# PLANNED AND PRODUCED BY FUKUUR

# 言字樂壇之類!超人氣之GLAY 九七年夏日音初春飛片数

## HIT THE WORLD

GLAY Arena Tour'97 at Yoyogidanchitaiikukan



## **壽**有前途 華少 位 ! 的 本 應 整 藍 的 一 刻 「

無話可說,在云云美少女偶像當中,筆者認為松本惠是當今最具可造性、最有氣質的一位。和兩年前初出道時相比,她今年

的工作已並非專做那些客串角色了,雖然在《玻璃的假面》、《感應少年EIJI》和《最高之食桌》仍是做閒角,但在《聖者之行進》裏已開始擔戲了,希望她可以快點爬上女主角的位置吧。









(如果有機會嘅話,下次寫大編者話一定會搵D題材更特別嘅嚟寫)



## 米奇話

每次有甚麼重大事情要聲明的時候,都是由米奇來自青耀塵的。

雖然是寥寥千多字,但往往都會花上我很多時間。 當然,每次寫聲明的時候自己很清楚是在為自己和伙 伴們的信念而據理力爭,不過也不可能自由發揮、亂 吠一通。寫聲明的壓力很大,有時候因為商業的理 由,有些論據是不能寫出來的,但寫得太含糊又失去 聲明的實際功效,加上涉及種種法律問題,寫聲明的 時候往往令米奇心情很煩爛,好想找個空曠的地方狂 吼一頓,舒發心中的悶氣。

為了平衡心理,米奇寫聲明的時候常會在房內譽放 一些節奏強勁的歌曲,遮樣心情會好過一點,不過, 不喻特殊,是不愉快,怎樣也輝之不去。規解除煩惱? 唯有拜托各位大佬高抬貴手,別一面說自己多麼的受 委屈,一面去傷犯他人。

# AGENT X'S FILE EPISODE NO.: 7-X02

由於阿三與球會的關係破裂,故此被調往19樓擔任電腦部的總務工作。因此,本人惟有走馬上任,處理球會的事務,所以希望各位讀者多多指教。(唔通你又是維埃里?咁古列治呢?)

不過,本人在參與球會事務的同時,卻暗地裡加入了一個特務組織,負責向一些惡行滔天的大壞蛋, 執行天誅的工作。(點解又咁似電影《真實謊言》?!) 實腦網絡性整接通,到時電可以「足不出門而知天

電腦網絡快將接通・到時便可以「足不出門而知天下事」了!

希望戰爭唔會發生,和平解決始終是最好不過的 結局。

## KOTARO 片書話

無疑,近年遊戲傳媒事業的而且確發展得很快,不論報章、雜誌,以及其他傳播媒體,亦開始網羅報道遊戲界的資訊,一時間令遊戲資訊普及化。可是到現在仍有部份以嘩眾取罷和不盡不實的態度報導事物……

拙者認為不論報導者是否專業,也應該持 有踏實報導事實真相的態度,若不了解事情的 底蘊便莽下判斷作出結論,歪曲事實的真相, 宣揚錯誤的訊息,着實令一眾對遊戲傳媒事業 懷有熟誠的從業員騰上污點。

## 準備包第69期艇嘅J.J話:

- ◆自從接近農曆新年開始,短短一個月間,試過和米 奇、ZAC一齊在玩站樂園教人打機;接受雜誌的電 話訪問;和米奇、阿三到新城電台講廢話;還訪問 了三間本地漫畫製作公司。雖然真的是有點機,但 實在很有趣,希望日後還會有這樣的機會。
- ◆多謝小欣送的養貓指南,看過之後才發寬家中小貓 能活到今天是一個奇蹟·····多謝馬基送的畫,下次 不妨寄張彩稿到我們的畫廊投稿吧·····多謝譚業主 唔介意我這個喜歡遲廿日至交租嘅租客,若然你肯 出錢幫我換過個浴缸就更PERFECT嘞······

## 「?!!這就是小健健愛吃的朱古力啦!」

小健健是一個貪吃的傢伙,故此時常借意跑去佐治(噢,他是我們的觀仔ARTIST)那個放滿食物的抽屜裏偷東西吃。不過,最近小弟也把一盒人家親手弄的朱古力帶了回來,成了我的心頭愛。其實除此之外,還有一種朱古力是令我十分雀躍的,這就是明治推出的「MELTING KISS」了。呵呵,這東西十分特別,外型大小像粒方糖,顯色是啡色。而它並不像一般硬巴巴的朱古力,口感就介乎朱古力及棉花糖之間。放了入口,不要咬,讓它在你的口中慢慢溶化,噢,美味得簡直令人流淚。哎,我真是愛死了~~~!!

## MS 週記一則

- ◆相信有男女朋友的讀者們,在2月14日那天過得開心啦! 唉…筆者就大半天在公司作戰……原想睇戲補數,但又怎 知養戲…唉…不提或許會更好……
- ◆黑龍就好啦!情人節那天是他生日,結果我送了朱古力給他,祝他生日快樂(一其實都幾諷刺)
- ◆2月17日星期二,那天打算放假來補救心情欠佳的MS,出 街時…落大雨…又有帶雨率…而且又被人放飛機…回會後 打開燃料庫又沒有燃料…這精神食糧都被佔領的情况下… 第N次的世界大戰又再次爆發…接着…舊病復發…與病毒 揭門數時後…直至零展三時才…結果回到公司就有如死人 一樓…無心情…無感覺…
- 一樣··無心情··無感覺·· ◆2月23日星期日·惡魔召喚師×田君終於轉移陣地來召喚 惡魔,地址是被緊入稱為幻之死角位,即是··(哈)大家 心照啦!),以後佢做乜都冇人知,真是恭喜!养喜!!

## 積奇又來了!

小弟於日前與公司內一眾同事出外午騰,正當吃着西芹雞柳飯的時候,其中兩名同事突然說起某種劍法,一問之下,原來正是小弟的心頭愛「超級機械人大戰」的「計都羅侯劍●暗劍殺」。本來沒什麼特別,但越聽越不對勁,甚麼計都是某某星座,羅侯又代表甚麼……我的天啊!竟有人如此熟悉那種劍法,真是令小弟汗顏萬分,亦證明公司內真乃臥虎藏龍之地。

## 苦樂参半的生日

HADDY BIRTHDAY TO ME...HADDY BIRTHDAY TO ME... HADDY BIRTHDAY TO ME....HADDY BIRTHDAY NO MORE.....

今年的生日真是非常「有意義」,因為今年聽到非常多的「生 日快樂」,黑龍相信除了幼稚園時代,已沒有聽到這麼多「生日 快樂」了。其中要特別多數的除了是公司的同事之外,便要多 謝一些行內的好友,當中包括「友刊」中的工作人員,而最令黑 龍感動的是收到「BILLY PEGASUS」的「生日FAX」,真是非常 多謝!

不遇養令黑龍失望的是「她」今年亦沒有出現,今年「她」一如以往的只是寄來生日咭一張,似乎「她」真是永遠也不會明白 黑龍真正要的不是甚麼生日咭,這些對黑龍來說是多餘的,說 真的一句,如果是有心的話,一句生日快樂已能使黑龍非常開 心了,不過今年又是失望………

## ZAC「編姐(姐)話」第五回

姓名: 舞崎SEIRA (SEIRA TSUYUZAKI)

出生日期:19??年12月12日 • 人馬座

血型:O型血

三國:??•??•??

身高:1??cm

性格;無憂無慮,頭腦遲鈍 事數的食物:咖哩飯、草莓、納豆、

芝士蛋糕

喜歡的顏色:BABY PINK、白、水藍色 理想對象:誠實及有包容力的人

討厭的東西:鮮茄汁、鹹鳟魚子、虫 興趣:COSPLAY、公仔(特別是

SAILOR MOON)、收集有關 小白兔的物品,看電影



## 十分十分倦的天草四郎 時貞

剛去完AOU的我,真的感到十分疲倦。在日本除了要作GAME SHOW採訪之外,又要四處找東西買,初時都不知自己想買甚麼,但幸好總算有些少收獲,好似相川七瀬的全部SINGLE同想買好耐的日本版DVD;當然,我同ZAC一定有去日本的機銷參觀喇!好似《SEGA RALLY 2》同埋《哈利電單車》呢啲香港未到嘅GAME咁,而我就鐘意同日本朋友切磋一下《街霸训~2nd》的技術,但可惜未能遇到高手出現。要繼續工作了,最後提醒大家記意像參加AOU送大禮的抽獎呀!啲獎品好豐富樂!

FROM:魔城城主AMAKUSA

## **嘩!遊戲誌大大比賽事件呀**

■某日,當筆者回到遊戲誌基地不久,就收到一項任務,這就是要筆者在三月初那由基地舉辦之打機 比賽中,參加比賽再把其他參賽者暗殺,繼而勝 出這項比賽。但這項任務非常艱辛,因為筆者發 覺所有參賽者都是高手中的高手,不過筆者為了 完成任務後那豐厚的酬勞,一於死就死啦!!(比 賽內容和筆者的最後結果,下回才能分解)

BY: 怪獸

(編按:這傢伙定是玩得《天誅》太多,腦子也歪了)

## Nash: 呀媽 ~~ 我得咗啦 ~~~

♪ 弟今日有幸喺度講嘢,真係要感謝上 蒼,小弟真係從來無諗過會有咁嘅一日(開 始有啲淚光 ···),好多謝咁多位fans對我嘅 支持,多謝咁多位同事,尤其係福田君教 咗我咁多嘢,多謝有關方面俾份咁正嘅稿 我寫···(開始打CX啦)哇~~~媽呀~~~我 得左啦~~~嗚嗚哇~~~(嚎啕大哭中)《遊戲 誌》萬歲~~~哇哇哇~~~

## 希望到外散心的覺羅

又一次要留在公司開通宵,但並不是因為工作量大,只是自己毫無心情去工作,原因一來是近日的天氣不太理想,二來是身邊發生了太多令自己心煩意亂,包括事業、友情、感情、親情等等,真希望可以利用多些的時間去處理自己身邊的所有問題,靜靜地反思自己的所作所為,並作出人生最大而又正確的抉擇。

## 非洲-JELLY 真心第二語

嘩,好不容易才趕完一期,接下來又開新的一期,開始應付不了。公司三周年晚宴中的比賽,本人參加了打機比賽。但是筆者一向只會用PAD,而用STICK是很弱的,本來打算在起稿後有時間進行特訓,但是由於病魔入侵,因而嘗試到患病程稿的酷刑,而且在短短的時間內,怎可以與眾高手匹敵呢。我想多數都會被人虐待,只怪自己不自量力吧。

近日來頻頻想起遠方的好友(阿熙及喉輸)他儞可 能在暑假期間回港,不知有否時間跟朋友聚舊呢?不 過除了返工外還要返學,而且有很多功課……唉。

## TAZ



BY:山寺良牙

更改發售日

期

價

名字之遊戲

# 新GANE時間表

# **PlayStation**

26日 Neo ATLAS JIN Laneige NOeL 2 ノエル Laneige 限定版 NOeL 2限定版 ■ラブリーボッブ 2 IR 1着じゃん思しましょ ■ツアーパーティー

> **国民終業**直 A MEN VS STREET FIGHTER EXECUTION (1917) VANEH VS STREET FIGHTER EXECUTION (1917) ジャングルパーク プリズムコート パチンコホール〜新装大開店〜 PACHINKO HALL-新製大開店~ NEXT STONE

ネクタリス G · O · D · pure THE HIVE WARS THE HIVE WARS ウイニングポスト3 WINNING POST 3 光榮 毛利元就・誓いの三矢毛利元就約鲁之三矢 ミサの魔法物語

■Project-V6 Project-V6 ナイトメア・クリーチャーズ NIGHTMARE CREATURES SCE 天味

天仙娘々~劇場版~ ■ チョロロジェットレインボーウィングス Q版報報 JET RAINBLE WINGS TAKARA

Neo ATLAS

戀愛報告 2 in 1 雀戀 BOSICO **TOUR PARTY** 最終電車

JUNGLE PARK BANDAI VISUAL PRISM CODE **NECTARIS** GOD pure

光榮 美莎的魔法物語 SAMMY ミサの魔法物語 限定版 美莎的魔法物語 限定版 SAMMY 「ぶたゲー」でいいじゃない? [快樂的豬]不好嗎?

天誅 天仙娘娘~劇場版~ ウィザードリィリルガミンサーガ 巫術 尼路加明傳説 LOCUS

ARTDINK 5800日圓 SIG PIONEER LCD 6800日圓 SLG PIONEER LCD 8800日圓 SLG 6800日间 SLG

**TAKARA** 5800日團 ETC VISIT 5800日園 AVG CAPCOM 5800日園 FIG 4800日圓 ACT 富士通電腦系統 5800日圓 SLG 6800日圓 ETC 5800日圓 HUDSON SLG IMAGI NEER 5800日圓 RPG イクドピペンギンROCKY X HOPPER 2~機態~ ROCKY X HOPPER 2~偵察物語~ CULTURE PUBLISHER 4800 日 圓 TAB KSS 6800日圓 STG

> SPT 6800日圓 7800日圖 SLG 6800日圓 SLG 7800日圓 SLG SHANGLY LA 5600日園 SLG GENERAL ENTERTAINMENT 5800日圓 SLG

5800日圓 ACT SME 5800日圓 ACT Time Point 5800日圓 TAB 5800日间 RAC 5800日圓 RPG



12日 音楽ツクールかなでーる2 音樂創作室 2 ■ 所名の宗教~7·(7·(九)サー/セプンティセプン2~ 経緯経験・製制用は研究を用で使用 2 HUMAN ■ザ・コンピニスペシャル~3つの世界を独占せよ~ 便利店時代 SPECUL~提出3回世界~ ARTDINK ■ファイナルラウンド FINAL ROUND ATLUS メビウスリンク3 D タイガーシャーク ロボトロンX DEADORALIVE

7日 電湾岸トライアル

ブシドーブレード弐 ガンダムザバトルマスター2 クロックタワー ゴーストヘッド CLOCK TOWER GOAST HEAD HUMAN ロストソード〜失われた聖剣〜 LOST SWORD~失去了的聖剣~ ■ひざの上の個人/キティオンザラップ 滕上的同居人 組み立てバトルくっつけっと 組合戦門 ずっといっしょ Oからの麻雀麻雀幼稚園 たまご組 由O開始的麻雀麻雀幼稚園 蛋組 AFFECT

★レイストーム (ザ・ベスト) RAY STORM(THE BEST) TAITO ■S・Q~サウンド・キューブ S Q-SOUND CUBE~ HUMAN 19日 器端の囲碁 ■分析功治域的功力数分辨序以 互编码量处线 建筑器 EEN ZAURUS

The Layers to Manches 接触行の凝胶罐 英雄轉動川白泉女-另一個英雄傳教 GMF ■新日本プロレスリング 副建設伝3 新日本津角擂台 門魂烈傳3 TOMY ■ゼルドナーシルSpecial SOLDNER'S CHILD SPECIAL NASCAR 98 マキシマムフォース MAXIMUM FORCE GAME BANK 5800日圓 ACT

■信長の野望・戦闘群雄伝 信長之野望 戦國群雄傳 光榮 MOBIUS LINK 3D 伊藤忠商事 TIGER SHARK SOFTBANK ROBOTRON X DEAD OR ALIVE TECMO 武士道之刃貳 GUNDAM THE BATTLE MASTER 2

港岸TRIAL

一直在一起

ZEROPILOT~銀翼の戦士~ ZEROPILOT~銀翼之戰士~ SCE 最強之圍棋 NASCAR 98

5800日園 5800日圓 ASCII 5800日圓 5800日園 5800日圓 5800日圓 3800日圓 SOFTBANK 3800日圓 5800日 圓 SQUARE 5800日圓 BANDAL 6800日圓 5800 □ 🗷 **IMAGINEER** 6800日圓 **KANEKO** 價格未定 TECHNO SOFT5800 ⊞ ■ 東芝EMI 5800日圓 5800日圓 5800日圓 2800日圓 4800日間 伊藤忠商事 7800日圓 5800日團

PACK IN SOFT 價格未定 SLG ETC **ETC** SLG SPT STG STG STG FIG FIG FIG AVG ACT SLG SLG SLG TAB STG STG PUZ TAB SLG 5800日園 RPG 價格未定 FIG 光學 6800日團 SLG **EA VICTOR** 價格未定 RAC

ヘクセン **HEXIAN** GAME BANK 5800日 ACT マジカル強調パワー!!PARTY SELECTION 魔法頭腦力量!!PARTY SELECTION VAP 5800日圓 FTC みつめてナイト 凝望騎士 KONAMI 價格未定 SLG 悪魔城グラキュラX~月下の夜翅曲~(ザ・ベスト) 系魔域X-月下之夜拠曲~(THE BEST) KONAMI 2800日圓 ACT ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜(ザ・ベスト) VANDEL MEANTS-キモT的文明 (THE BEST) 2800日圓 SRPG KONAMI コナミアンティークス~MS XコレクションVol 3~ KONAMI ANTIQUES-MSX COLLECTION WU3 KONAMI 4800日圓 ETC 迷め! 対域はするだま(ベストフォーファミリー版) 機動物がLZLE雲 (BEST FOR FAMILY) KONAMI 2800日圓 PI 17 トゥームレイダース (ザ・ベスト) TOMB RAIDERS (THE BEST) VICTOR SOFT 2800日園 ACT テニスアリーナ TENNIS ARENA UBI SOFT JAPAN 5800日園 ★プリズムランドストーリー PRISMLAND STORY TEA CRUISE 5800日间 PU7 ★ファイアーウーマン纏組 FIRE MAN纏組 德間書店 7200日圓 AVG ★ボールブレイザー **VOLPLANER** BBS 5800日圓 SPT ■将棋最強2 (コンビニ発売) 將棋最強2(便利店専用) 魔法 4800日間 TAR 項劉記 光榮 6800日園 SLG ■実況アメリカペースポール 97 實況美國棒球 KONAMI 5800日間 SPT ■ CBMSを194 ドラマシェスVol 2 数数数 心能回動場系列 Vol.2 発力量数 KONAMI 5800日圓 FTC ■東京 2 3 区制服WARS 東京 23 區制服WARS MAD JAPAN 5800日間 金田一少年の事件簿~始別遊園殺人事件~ 全田一之少年事件簿・屯覚遊園殺人事件~ 言葉 言炎 社士 6800日圓 AVG ★柿木将棋 柿木將棋 **ASCII** 6800日圓 TAB REBUS REBUS **ATLUS** 5800日園 SRPG ■サムライスビリッツ剣客指南バック 侍魂剣客指南PACK SNK FIG 價格未完 ■実施バチスロシミュレーター山佐コレクション CULTURE PUBLISHER 價格未定 SIG 吉村将棋 吉村將棋 KONAMI 5800日圓 ■…いる! TAKARA 5800日間 ...有了! AVG ■続 初恋物語~修業旅行~ 讀 初戀物語~修業旅行~ INTERMEDIA COMPANY 價格未定 SLG 價格未定 鐵拳3 ■鉄業3 NAMCO FIG SLG ■悠久幻想曲2 nd A I b um 悠久幻想曲 2nd Album MEDIAWORKS 5800 日 圓 29日 ■パラサイトイプ PARASITE EVE SQUARE 價格未定 RPG 下旬 スターオーシャンセカンドストーリー STAR OCEAN SECOND STORY ENIX RPG 價格未定 3月 大坂湾岸バトル 大坂灣岸BATTLE MEDIA QUEST 5800日圓 RAC ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大量検 HACK'S ADVENTURE BPS 5800日圓 AVG ■Battleround USA Battleround USA 日本物產 5800日圓 RAC ■わくわくボウリング WAKUWAKU BOWLING COCONUT JAPAN 4800日園 ■GUNばれ!ゲーム天国 努力!GAME天國 JALECO 儒格未定 STG 卒業 III~Wedding Bell ■卒業III~Wedd:ng Bell 小學館PRODUCTION 價格未產 SLG Taelegango deroes 編編 182 行力及作 (顧 英雄傳説 182 (暫名) **GMF** 5800日圓 RPG もってけたまご 把蛋拿走 NAXAT 價格未定 ACT TX-57771 & X7N-5751 P-5-177 MAGE FIGHT & X MATTELY AND ADE SEAS XING ENTERTAINMENT 4800 日 園 ラストレポート THE LAST REPORT SHOUEI SYSTEM 5800 F AVG ■タイムボカンシリーズボカンですよ 幻影時光系列 我是母艦 BANPRESTO 5800日圓 STG アストロノーカ **ASTRO NoKA ENIX** 價格未定 SLG ハローチャーリー ACT **ENIX** 價格未定 HELLO查里 宇宙のランデヴー~RAMA~ 宇宙的會合地RAMA SOFTBANK 6800日圓 AVG 精霊召喚~ブリンセスオブダークネス~ 精霊召喚~黑闇公主~ 翔泳社 5800日圓 RPG トランスフォーマービーストウォーズ 變形金剛 野獸之戰 TAKARA 5800日圓 ACT キョロちゃんの大冒険(仮称) 基洛之大冒險(暫名) TOMY 5800日圓 ACT ★牌神2(コンビニー発売) 牌神2(便利店専用) AKUESU 5800日圓 TAB



■ツインピーRPG 兵蜂RPG KONAMI 5800日園 RPG 2日 ■ワンダー3 アーケードギアーズ WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2 XING ENTERTAINMENT 5800 1 ETC \*UNO LINO MEDIA QUEST 4800 B 激走グランドレーシング 激走GRAND RACING **ATILIS** 5800日園 RAC モータルコンバットトリロジー 龍爭虎鬥三部曲 SOFTBANK 3800日圓 FIG ■エニグマ 光榮 6800 □ ■ AVG **ENIGMA** 修羅の門 修羅之門 講談社 5800日風 FIG 闘神伝カードクエスト 門神傳 CARD QUEST TAKARA 5800日圓 ETC ブリガンダイン・幻想大陸戦記・幻想大陸戦記 E3 STUFF 5800日圓 RPG 水滸伝・天導一〇八星 水滸傳 天導108星 光榮 7800日夏 不詳 ■Gダライアス **G DARIUS** TAITO 5800日間 STG ■クラシックロード~便能2~ CLASSIC ROAD~優裝2~ **VICTOR SOFT** 5800日圓 SPT ■C・A・R・TワールドシリーズCART WORLD SERIES SCE 5800日團 RAC 16日 サイドポケット3 5800日間 SIDE POCKET 3 DATA EAST TAR BOMBERMAN WARS HUDSON 5800日圓 SLG ★コマンド&コンカーコンブ ACCLA M JAPAN 6800日圓 SLG ブレイヴ・プローヴ Brave Prove DATAEAST 6800日圓 RPG ■コマンドもコンカーコンブリート C & C COMPLETE VIRGIN INTERACTIVE 6800日圓 SLG 23日 可変走攻ガンバイク 可變走攻GUNRIKE SMF 5800日圓 ACT 探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~ 镇探神宫寺三郎~步向夢之終結~ DATA EAST 5800日間 AVG

Guilty Gear

ARK SYSTEM WORKS 5800日圓 ETC

GUILTYGEAR

	スレイヤーズろいやる	SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
	■ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	ジュンクラシック C. C. & ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	6800日圓	ETC
	■サラブレッドブリーダー世界制職編	THOROUGHBRED飼養者 世界制電艦	HECT	6800日園	SLG
dis.	■クレイマン・クレイマン~ネメ゙トーフットの後~	CRAYMAN.CRAYMAN-NEVER FOODZIZ-	RIVERHILL SOFT	5800日風	不詳
29日	■ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	價格未定	SPT
	★惑星攻機隊りとるキャッツ	惑星攻機隊	FAIMLY SOFT	5800日風	SLG
J.	★フォックスシャンクション	FOX JUNCTION	TRIPS	5800日風	ARPG
30日	★競馬エイト98春夏	競馬EIGHT'98春夏	JUNG RA	6400日圓	SLG
上絢	■新世紀エヴァンゲリオン開始のガールフレンド	新世紀EVANGELION開墾的GIRL FRIEND	GAINX	6800日園	SLG
中旬	テイルコンチェルト	TAIL CONCERTO	BANDAI .	5800日圓	ACT
4月	■装甲騎兵ボトムズウド・クメン編	裝甲騎兵 胡多 古明編	TAKARA	5800日国	ACT
8	■ 評価トロンド・クンプロロロロロ	養甲編兵 胡多 古用編PREFECT SOLDIER BOX 2	TAKARA	9800日間	ACT
	■天使同盟	天使同盟	TGL	5800日围	SLG
	■ 超南神英麗田フタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日風	RPG
ъ.	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
-	グレートラグビー	GRAND欖球	DAZ	5800日圓	SPT
	レイクマスターズ2 (仮称)	LAKE MASTER 2(暫名)	DAZ	價格未定	SPT
	NBALive98	NBA Live 98	<b>ELECTRONIC ARTS</b>	5800日風	SPT
	★デストドライブ4	<b>TEST DRIVE 4</b>	<b>ELECTRONIC ARTS</b>	5800日圓	RAC
	■スーチーバイアドベンチャードキドキナイトメア	美少女雀士歷險 心跳惡夢	JALECO	6800日園	AVG
	■プレイスタジアム3	PLAY STADIUM 3	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	■鉄鞭La Lecon Particuliere	個人教授	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	★パワーステークス2 (コンビニ発売)	POWER STAKES 2(便利店專用)	AKUESU .	5800日圓	不詳

# 5月發售遊戲

	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	5800日圓	STG
28日	★銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	5800日圓	SLG
	★ブロッガー (仮称)	BLOCKER (暫名)	HASP JAPAN	5800日圓	ACT
中旬	★ドッジDXボール	DODGE DE BALL!	YOU MEDIA	4800日圓	SPT
下旬	ルナシルバースターストーリー	NUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
	COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK ;	價格未定	SLG
5月	頭文字D(仮称)	頭文字D(暫名)	講談社	5800日圓	RAC
	■炎の料理人クッキングファイター好	发之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	■ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	BASSFISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日風	SPT
	Jagamblygh Mega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF .	5800日圓	SLG
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	■パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
	Tから始まる物語	由T開始的故事	JALECO	5800日圓	不詳
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	ナミラクルジャンバーブ	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	5800日間	不詳

# 6 月發售遊戲

25日	★プロレス戦国伝~格闘絵巻~(仮称)	職業雇用戰勝博2~格門繪卷(暫名)	KSS	5800日圓	SLG
6月	■破壊王~K!NGOFCRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	●怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG
	★キメろ! 英雄学園!	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	The Legend of Heroes IV- 期間 知味()	英雄傳説IV(暫名)	GMF	5800日圓	RPG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	■あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日園	SLG
	Jリーグの監督になって世界をめざせ! (仮称)	H.A.E~BEELZEBUB~	ACCELER	價格未定	SLG
	★天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	★キングオブバーラー2	KING OF HURLER	TIL研究所	5800日圓	SPT

# 7月以後發售遊戲

7月	Final One~into the mind~ ■ピノッチアのみる夢	Final One~into the mind~ 比洛亞的夢	GMF BANDAI	5800日園	ACT SLG
	■ゆうわくオフィス恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日團	SLG
	★Ⅰーベルージュ・シベシャルーまと見起の学習生活	戀與魔法之學園生活	TAKARA	價格未定	AVG
9月	★トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	★的形式-氯磺酸酚-GO GO 形屑(病	主義的中華-30 X CASVIE 對	德間書店	4800日圓	TAB
11月	★thでもげー場例媒図~GOIGOIもごく信。原	基人整體可裝裝-GOOMETA ES	德間書店	4801日圓	TAB
12月10日	■トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG

# 98年發售預定遊戲

		校园	<b>「只人上,</b>	处于原	-
98年春	ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
		3D格鬥創作室		價格未定	ETC
	STOLEN SONG	STOLEN SONG	SCE	6800日圓。	不詳
	キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日園	ACT
		東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	10.1210.	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
		ASH TO ASH (暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
		卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
		TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日週	SLG
		DIGITAL ART COLLECTION (舊名)	IMAGINEER	2000日園	ETC
	ラヴェイジティ・シー・エックス		V NET XING ENTERTAINMENT	5800日園	STG SLG
	ガーディアンリコール~守護獣召還~ SNKファン・CD 餓狼伝説	GUARDIAN RECALL~守護繫召還~ SNK FAN-CD 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	\$皇'97	SNK ·	價格未定	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京		SNK	5800日圓	FIG
		REAL BOUT競狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ストレートビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	CodeR	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	5800日圓	RAC
	僕のプリンセス迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	BNECT-yoursmiles inmyheart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	新格鬪(仮称)	新格鬥(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
		D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日園	SPT
	CAROLTHE DARKANGEL CRISISCITY	CAROL THE DARK ANGEL CRISIS CITY	TAKARA	2000日園	ETC ACT
		LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	Pystyl-Ovy-Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日園	RPG
	競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
		BOUNTY SWORD SECOND(誓名)	PIONEER LCD	2	SLG
	夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT		AVG
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~(仮称)	七英雄物語(暫名)	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	英雄志願 Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ヒロインドリーム 2	女主角之夢2 ORITKING上星誌春翻(館)	MAP JAPAN	價格未定 5800日圓	SLG
00年頁	1 2 1 2 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	ADVANCED V.G. 2	MEDIAQUEST TGL	5800日園	FIG
90十支	ADVANCED V. G. 2  ★KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格末定	不詳
	■ときめきの放展後ねっセクイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	TH. A. E~BEELZEBUB~		GMF	5800日圓	RAC
	毎日猫曜日	每日貓曜日	BANDAI	5800日日	SLG
	オーバープラッド2	<b>OVER BLOOD 2</b>	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY		價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日園	SLG
	■快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
98年	マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	★エフィカスこの想いを君に	把思念獻給你	元氣	價格未定	STG STG
	Tempest X3" FIGHTING EYES	Tempest X3 FIGHTING EYES	J.WING SOLAN	價格未定	不詳
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	激突!!スキーバトル(仮称)		I'MAX	5800日圓	SPT
	きまぐれマイベイビィ〜娘のスゴロク成長記〜	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日園	ETC
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日園	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	深海伝説マーメノイド(仮称)	深海傳説 人魚洛依多(暫名)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	J リーグエキサイトステージ V 1	J LEAGUE EXC <sub>4</sub> TE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼川	MDO	價格未定	RAC
	ストライクジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指世 究極の召喚第~		CLEF INVENSION		AVG
	玉 物語(仮称)	玉繭物語(暫名)	元氣	價格未定	RPG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID  W改工基礎牽出改工(新夕)	KONAMI	價格未定	AVG
	あのこどこのこ(仮称)	那孩子是哪裏的孩子(暫名)	SUCCESS	價格未定	SLG

	/-			
真髄・碁仙人	真髓·圍棋仙人(暫名)	J · WING	8900日圓	TAB
ひとつ付いたつ-11つつ特殊日本たらればないリアー2	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
究極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
爆弾小僧スクープザキッド(仮称)	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
<b>細胞PXサイパーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~</b>	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
聖龍伝説~外伝~	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
ダス・デストラクション〜お父さんにもできるソフト〜	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
パックガイナーよみがえる勇者だち~・飛ば[うらぎりの機器]	BACX往拿-理量的勇者們用用編[音順的機構]-	BING	5800日圓	SLG
バックガイナーよみがえる勇能ち〜 完議 [そして、 卵へ]	· "BACK在拿-老腿的勇者們完結構[2後,具着明天]-"	BING	5800日圓	SLG
蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
ME.T~7a-fpl,>/7IF+by P1P>+X1F>	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

# 發售目未定遊戲

5800日圓 SLG 未定 テーマホスピタル THEME HOSPITAL EA VICTOR ナムコアンソロジー 1 NAMCO ANTHOLOGY 1 NAMCO 5800日圓 ETC パチンコ倶楽部 彈珠機俱樂部 I.S.C 價格未定 ETC 厄慘 (暫名) 5800日圓 厄惨 (仮称) IDEA FACTORY AVG シミュレーションRPGツクール SRPG創作室 ASCII 5800日圓 FTC 田郷 圍棋 ASCII 6800日圓 TAB N gatmare Project 〈YAKATA〉 惡夢計劃YAKATA ASK講談社 價格未定 RPG 價格未定 S. D. L.S.D. **ASMIK ETC** アフレイドギア AFRAID GEAR **ASMIK** 價格未定 SLG 宇宙機動VANARK ASMIK 價格未定 SLG 森の王国(仮称) 森林王國(暫名) **ASMIK** 價格未定 SRPG イイナ 依娜 價格未定 FTC **IMAGINEER** ツタンカーメンの遺言(仮称) 傳説標面人的遺言(暫名) WIZARD 價格未定 AVG ドラゴンクエスト T 勇者鬥惡龍 VII **ENIX** 價格未定 **RPG** デビュー 21 誕生 21 NEC INTERCHANNEL 價格未定 SLG メイン・ローター (仮称) MING ROTOR (暫名) F COMPUTER ENTERTAINMENT 5800日圓 STG FLY(暫名) FLY (仮称) MDB 價格未定 AVG ダンション&ドラゴンズコレクション D&D COLLECTION CAPCOM 5800日圓 ACT シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称) 西拉薩傳説 黄金之帝國(暫名) CULTURE BRAIN 價格未定 **RPG** 飛龍の拳コレクション(仮称) 飛龍之拳COLLECTION (著名) CULTURE BRAIN 5800日圓 FIG NHLオープンアイス(仮称) NHL OPEN ICE(暫名) SOFTBANK 3800日圓 コントラ~レガシーオブウォー~ 魂斗羅~戰爭的遺產~ KONAMI 5800日圓 STG ときめきメモリアル ドラマシケーズVo. 3 心跳回憶劇場系列 Vol.3 KONAMI 價格未定 AVG ときめきメモリアル2(仮称) 心跳回憶2(暫名)KONAMI 價格未定 SLG ドルフィンドリーム 海豚夢 NACOM 價格未定 ACT ブリーディングスタッド2(仮称) BLEEDING STUD 2(暫名) KONAMI 價格未定 SLG ブロークン ヘリックス(仮称) BROKEN HELIX(暫名) KONAMI 價格未定 ACT 幻想zk滸伝 2 幻想水滸傳 || KONAMI 價格未定 **RPG** 青山ラブストーリーズ 青山愛的故事 KONAMI 價格未定 AVG 道航子にたかえ!!カプセルモンスター~(仮称) 遊戲王~戦門吧!套嚢怪物・(著名) KONAMI 價格未定 ETC DOOPERS **DOOPERS** CYBERTECT DESIGN 價格未定 RAC FENSER FENSER CYBERTECT DESIGN 價格未定 SLG GRUDA GRUDA CYBERTECT DESIGN 價格未定 STG PROJECT CHAOS PROJECT CHAOS CYBERTECT DESIGN 價格未定 RPG 300ポットシューティング「ダブロー・イ・セロウ」(瞬)3D機械人射撃(暫名) 價格未定 小學館PRODUCTION STG バーチャルリモコン (ヘリポートー) VIRTUAL REMOTE CONTROL 價格未定 SLG 3D ハイパーツアー HYPER TOUR 3D 價格未定 ACT Ad-das Power Soccer International 97 Adidas Power Soccer International 97 SCE 5800日圓 SOC NFL GAME DAY (仮称) NFL GAME DAY (暫名) SCE 價格未定 SPT ハーミィホッパーヘッドのたまこDEパズル HERMIE HOPPERHEAD発蛋方塊 SCE 價格未定 PUZ ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ 1950美國夢 價格未定 ETC SCE エスケイパー 挑广者 SME 價格未定 BOUNDY ARMS BOUNTY ARMS DATAWEST 6800日圓 ACT スノークィーン SNOW QUEEN 東北新社 4800日圓 ETC true/real/fantasy true/real/fantasy DREAM CUBE 5800日園 TONKIN HOUSE 價格未定 ディレクター (仮称) DIRECTOR (配名) AVG JUMPKID (仮称) JUMPKID (暫名) NEW 價格未定 ACT タイプレーク TIE BREAK BARDY 價格未定 SPT ウェルトオブ・イストリア WELT OF EASTORIA HUDSON 價格未定 RPG プレステボンバーマン(仮称) PlayStation BOMBERMAN (暫2) BANDAI 價格未定 ACT ジャーニーマンプロジェクトベガサスプライム JOURNEYMAN PROJECT BANDAI 8800日圓 AVG メタルドレッド METAL DREAD BANDAI VISUAL 5800日圓 STG A Z I T O 2 (仮称) AZITO 2 (暫名) BANPRESTO 5800日圓 不詳 グランド セフト オート GRAND SEPT ODE (暫名) BMG VICTOR 價格未定 ETC

LIPROS (版称) LIPROS (警名) VISUAL ART 價格未定 ACT オーガリアン亜人伝(仮称) OGARIAN亞人傳(暫名) VISUAL ART 價格未定 ばいるあっぷ・まーち 推積比賽 PROJECT YUNI 5800日圓 SLG 重装機兵ヴァルケン2 重装機兵 維京2 MASIYA 5800日圓 ACT 秘密結社Q 價格未定 秘密結社O RIGHTSTUFF SLG 金字塔之謎 ピラミッドの謎 RAY FAVORITE DEAR FAVORITE DEAR NEC INTER CHANNEL 價格未定 不詳 メルクリウスプリティ MERCURY'S PRETTY NEC INTER CHANNEL 價格未定 不詳 價格未定 ★ いただきストリートゴージャスキング STREET GORGEOUS KING ENIX ★OPT.ONチューニングカーバトル改 OPT ON TURNING CAR BATTLE は MTO 價格未定

# SATURN

# 2月發售遊戲

26日 バトルガレッガ BATTLE GAREGGA EA VICTOR 5800日圓 STG Jリーグ実況炎のストライカー 日本職業足球職署實況炎之射手 KONAMI 5800日圓 SOC 白き魔女・もうひとつの英雄伝説・白魔女~另一個的英雄傳説~ HUDSON 6800日圓 RPG SEGA AGES/177-FUTH SEGA AGES/POWER DRIFT SEGA 3800日圓 RAC バーニングレンジャー BURNING RANGER SEGA 5800日圓 ACT 慟哭 そして… 慟哭 之後... DATA EAST 6800日圓 AVG ステラアサルトSS STEEL ASSULT SS SIMS 5800日圓 STG メッセージ・ナビVol. 2 MASSAGE NAVIGATOR Vo.2 SIMS 2800日圓 ETC くのいち捕物帖 女忍者捕物帖 CSK總合研究所 價格未定 AVG 美少女雀士大冒險 心跳惡夢 JALECO スーチーパイアドベンチャードキドキナイトメア 6800日圓 AVG パチンコホール〜新装大開店〜 PACHINKO HALL~新装大開店~ NEXT STONE 6800日圓 ETC 悠久幻想曲 2 n d A l b u m 悠久幻想曲 2nd Album MEDIAWORKS 5800日圓 ■ラングリッサーDRAMICEDITION 夢記模擬歌-DRAMATCEDTOV~ MASIYA 6300日圓 SRPG ★EREBURS enhances REIGHT, THE BEBURS enhances REVALUE PACK IMADIO 9800日圓 AVG ★ DESTREプレミアムバック DESIRE PREMIUM PACK IMADIO 6800日圓 AVG

# 3月發售遊戲

			过三		
5日	セガワールドワイドサッカー98	SEGA WORLD WIDE SOCCER 98	SEGA	5800日圓	SPT
	■ワイブアウトXL	WIPE OUT XL	GAME BANK	5800日圓	RAC
	ワンダー3 / アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ナイル河の夜明け	尼羅河之夜明	PACK IN SOFT	6800日圓	SLG
	VIRTUAL麻雀	VIRTUAL麻雀	MICRONET	5800日圓	TAB
12日	タイムコマンドー	TIME COMMANDO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	GLINGRIFFON THE BURASIAN CONFLICT (#59-)/20/7/33/)	GAGREON TERUSON COVER'S (SATING COLLECTON	GAME ART	2800日圓	STG
	SAMKNOFENER実践シミュレーションS(サターンコレクション)	SAMMO FEASTAGAS SATURA COLLECTION )	TEL研究所	2800日圓	TAB
	EVE the lost one	EVE the lost one	IMADIO	7800日圓	AVG
	Pia☆キャロットへようこそ!!	歡迎來到Pia CARROT!!	KID	6800日圓	SLG
	上海万里の長城(サターンコレクション)	上海萬里長城(SATURN COLLECTION)	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	コマンド&コンカー (サターンコレクション)	COMMAND & COMQUER (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SLG
	ダイナマイト刑事(サターソコレクション)	O'INAMITE明幕 (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
	★シーバス・フィッツンク2	SABERTH-BISHINGS CATURA COLLECTION	VICTOR SOFT	2800日圓	SPT
	■ザ・コンピニ2~目チェーン展開だ!~		HUMAN	5800 引風	SLG
19日	■プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日園	RPG
	■プリンセスクエスト限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日頂	RPG
	■わくわくぶよぶよダンション	WAKCIVAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	5800日厦	RPG
	■プロ野球グレイテストナイン98	職業棒球GREATEST NINE 98	SEGA	5800日間	SPT
	新世紀エヴァンゲリオン一般のガールフレンド	新世紀EVANGEL ON 銅纜之GALL FRIEND	SEGA	6800日圓	SLG
	SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN		FIG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事		6800日圓	AVG
	テニスアリーナ	TENNIS ARENA	UBI SOFT JAPAN	5800日圓	SPT
26日	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	■ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	5800日週	FIG
	■ザ・キング・オブ・ファイターズ 97 お買い得セット		SNK	7800日圓	FIG
	■ Cattle XE1, Pa トラマシュースma2数のラブリング	业胜回传集場系列VOL.2#之愛歌		5800日圓	AVG
	THE HOUSE OF THE DEAD	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	5800日圓	STG
	題の流ートーサーナトノワーアップキット	提會之決斷 II with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	TechnoMotor	TechnoMotor	電子MEDISERVISE	4800日圓	RAC
	■プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	■ヘクセン	HEXEN	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	★吉村将棋 《	吉村將棋	KONAMI	5800日圓	TAB

■あやかし忍伝くの一番プラス 不思議を得た之一番 PLUS 翔泳社

6800日園 RPG

■クーリエ・クライシスCREATE CRISIS BMG JAPAN 5800日圓 ACT ■ダンジョン・マスターネクサス DUNGEON MASTER NAKUSASU VICTOR ENTERTAINMENT 6800日圓 灣岸TRIAL LOVE PACK IN SOFT 6800日圓 RAC 下旬 湾岸トライアルラブ AVG RIVEN The Sequel to MYST ENIX 7900日圓 RIVEN The Sequel to MYST 5800日圓 FIG PSYCHIC FORCE SOFT BANK サイキックフォース 5800日圓 ■ツアーパーティー TOUR PARTY TAKARA SLG NAXAT 價格未定 ACT 把蛋拿走 もってけたまご **GAMEBANK** 5800日圓 RAC WIPEOUT XL ワイプアウトXL 5800日圓 RPG ドラゴンフォース I I ~神去りし大地に~(仮称) DRAGON FORCE II- 在神様去的大地上・(音名) SEGA Q版賽車公園 **TAKARA** 5800日圓 チョロQパーク 卒業III~WEDDING BELL 小學館PRODUCTION 價格未定 SLG 卒業 | | | ~Wedding Be | | ドリーム・ジェネレーション~窓か?仕事か!?…~ DREAM GENERATION-是戀愛?是工作!! NCS 6300日圓 SLG

2日 ウイニングポスト3 WINNING POST 3 光榮 6800日圓 ■信長の野望・戦国群雄伝 信長之野望 戦國群雄傳 光榮 5800日圓 信長の野望・将星録 信長之野望 將星録 光榮 5800日圓 SLG 組み立てバトルくっつけっと 組合BATTLE TECHNO SOFT5800日圓 PUZ サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~ 櫻大戦 2 SEGA 價格未定 AVG 9日 機動戦士ガンダム~ギレンの野望~ 機動戦士高達~基力之野心~ BANDAI 6800日圓 SLG 6800日圓 14日 ■バロック BAROQUE CAPCOM 7800日圓 16日 ■ヴァンバイアセイヴァー&4×ガRAMカーリッジ VAMPIRE SAVIOR (4M養養RAM専用) ■ヴァンパイアセイヴァー VAMPIRE SAVIOR CAPCOM 5800日圓 5801日周 ★ボンバーマンファイト BOMBER MAN FIGHT HUDSON ACT 23日 GUNGRIFFON + (仮称) GUNGRIFFON II (暫名) GAME ART 6800日圓 STG ■スーパーロボット大戦 F 完結編 超級機械人大戦 F 完結編 BANPRESTO 價格未定 遊戲青春 KID 5800日圓 TAB ゲームで青春 ひみつ戦隊メタモルV 秘密戦隊 變形V 毎COMMUNICATIONS 價格未定 AVG アイドル麻雀ファイナルロマンス4 IDOL廣雀FINAL ROMANCE4 VIDEO SYSTEM 6800日圓 TAB 5800日圓 AVG 值探神宮寺=郎~向夢之終結~ DATA EAST 探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~ 30日 ケリオトッセ KERIOTOSSE 增田屋COPORATION 4800日圓 ACT 中旬 英雄志願 Gal Act Heroism 英雄志願—Gal Act Heroism— MICRO CABIN 6800日圓 SLG プリンセスメーカーゆめみる妖精 美少女夢工場 夢見妖精 NINELIFES 5800日圓 ■ 裏魔城ドラキュラ X~月下の夜想曲 墓魔城 X~月下之夜想曲~ KONAM! ACT 價格未定 ■ 用一ムメイト3~凉子風の輝く朝C~ ROOMMATE3-凉千早上的風之程~ DATAM POLYSTAR 5800日 圓 SLG SEGA AGES / 77 293-79-747-743) SEGA AGES | FANTASY STAR COLLECTION SEGA 4800日圓 ■ 13-777-11 \$ \$ \$9\$/F75-1 /7-7-147-2 MAGE FIGHT & XMULTPLY LARGAGE GEARS XING ENTERTAINMENT 4800日圓 STG

WARP

7日 ★メルティランサーRE-INFORCE MELT LANCER RE-INFORCE IMEDIO ★ XIJ-Y-TYT-RE-INFORCEXYSYNJT-YSBY MELTLANCER RE-INFORCE SPECIAL EDITION IMEDIO 28日 王様ゲーム

下旬★電車でGO!

皇帝遊戲 雷車GOI ★リアルサウンド2~霧のオルゴール~ REAL SOUND~2 霧之音樂盒

SOSHIETTA代官山1 6800日圓 ETC 日本FLEX

7800日圓 SLG 8800日圓 SLG 5800日圓 SLG 5800日圓 AVG

孃樣特急 7月9日★お嬢様特急 7月 ウルトラマン図鑑3 超人圖鑑3 ★I-バルージュ・スパジャルー念と高法の学園生活 戀與魔法之學園生活 ドリーム・ジェネレーシュン~恋が?仕事が? DREAM GENERATION-是幾要?是工作?!~

價格未定 ETC 議談計 TAKARA 5800日圓 AVG MASIYA 6300日圓 AVG ■ポケットファイター POCKET FIGHTER 價格未定 FIG

MEDIAWORKS 6800日圓 AVG

98年春 スチームハーツ STREAM HEART TGL 7800日圓 STG ■ 少女革命ウテラ いつか革命される物語 少女革命 何時開始革命故事 SEGA 價格未定 AVG ルパン三世ピラミッドの賢者 雷朋三世 金字塔的賢者 ASMIK 價格未定 ACT SNK FAN COLLECTION 雙海傳設 SNK 價格未定 FTC SNKファンコレクション 観狼伝説 WORLD SOCCER RPG (仮称) WORLD SOCCER RPG (管名) ENIX 價格未定 SRPG 洛克人超級歷險 CAPCOM 5800日圓 AVG スーパーアドベンシチャー ロックマン ダンジョンズ & ドラゴンズコレクション D & D COLLECTION CAPCOM 5800日圓 ACT 價格未定 RAC CodeR Code R QUEEN TET 4800日圓 ARPG シャイニング・フォース 1 1 1 シナリオ、2 (仮称) SHIMMING FORCE III SCEMARIO.2 (管名) SEGA

BALL DELAND BANPRESTO 6800日圓 SLG ボールディランド 6800日圓 SLG ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ LOVE REPORT 2 in 1 雀感 BOSICO クロック!パウパウアイランド CROCIPAWPAW ISLAND MEDIA QUEST 5800日圓 制服~ハイスクールカウントダウン~ 練-HiGH SCHOOL COUNTDOWN- AROMA 價格未定 SIG SYNCHRONICITY A.D.M. 價格未定 AVG 98年夏シンクロニシティ 價格未定 THE RUINS A.D.M. AVG ルーインズ 7800日圓 アンジェリーク・デュエット ANGELIQUE DUET 光榮 SIG アンジェリーク・デュエット ブレミアムBOX ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX 光榮 9800日圓 SLG AVG 七つの秘館戦慄の微笑 七間秘館 戦慄之微笑 光榮 7800日圓 4800日圓 ARPG シャイニング・フォースト1 1 シナリオ、3 (仮称) SHINNING FORCE III SCENARIO.3 (管名) SEGA アドヴァンストV.G.2 ADVANCED V.G.2 TGL 6800日圓 STG 海邊麻雀 每日COMMUNICATIONS 5800日圓 TAB 海辺でリーチ! 價格未定 ファインドラブ2~The Simulation Game~ FIND LOVE 2~The Simulation Game~ DAIKI SLG 不詳 TNT<THE NEXT TETRIS> TNT<THE NEXT TETRIS> BBS 價格未定 98年音楽ツクールかなでーる2 音樂創作室 2 ASCII 5800日圓 ETC SEGA AGES/ギャラクシーフォース II SEGA AGES / GALAXY FORCE II SEGA 價格未定 STG Iドワード・ランディ / アーケードギアーズ EDWARD RADY / ARCADE GEARS XING ENTERTAINMENT 4800日園 ACT J リーグエキサイトステージ V 1 J LEAGUE EXCITE STAGE V1 EPOCH社 價格未定 SOC アストラスーパースターズ 亞斯特拉超級巨星 SUNSOFT 5800日圓 FIG 真髄・碁仙人(仮称) 真髄・圍棋仙人(暫名) J.WING 8900日間 TAB E-tude (暫名) 拓洋興業 價格未定 AVG エチュード (仮称)

# 被售目未定迹

未定 雷電ファイターズ 雷電FIGHTERS EA VICTOR 5800日圓 STG フルかルミ連スーパーファクトリーFOR SEGANET (風) 走る翻譯頂FORSCANET 配成的類 SEGA 2800日圓 SLG パチンコ倶楽部 彈珠機俱樂部 I.S.C 價格未定 NHL Breakaway NHL Breakaway ACCLAIM JAPAN 價格未定 SPT BATTLE SPORT ACCLAIM JAPAN 5800日圓 SPT バトルスポーツ シミュレーションRPGツクール SRPG創作室 ASCII 5800日圓 FTC 價格未定 SIG ダービースタリオン(仮称)打吐大賽馬(暫名) ASCII 圍棋 ASCII 6800日圓 類於-THE SEVEN HEROES & CINDERELLA 類於-THE SEPENHEROES & CINDERELLA OMEGA SOFT 價格未定 SLG BLACK / MATRIX NEC INTERCHANNEL 價格未定 ブラックマトリクス FRIENDS~青春的光輝~ NEC INTER CHANNEL 價格未定 フレンズ~青春の輝き~ モンスターメーカー・ホーリーダガー MONSTER MAKER神聖と首 NEC INTER CHANNEL 6800 日 園 SIG ドラゴンナイト 龍騎士 ELF 價格未定 神罰 人生的意義 GAINAX 價格未定 SIG 神罰 人生の意味 價格未定 SRPG スレイヤーズろいやる2(仮称) 魔剣美神ROYAL2(暫名) 角川書店 LUNAR ETERNAL BLUE (暫名) 角川書店 價格未定 RPG ルナエターナルブルー MARYEL SUPER HERDES VS STREET FIGHTER WARE SUPERHEXES IS 養養主 (W藝M城県) CAPCOM FIG 價格未定 CAPCOM 5800日圓 X 2 X2 バイオハザード 2 生化危機 2 CAPCOM 價格未定 AVG 無人島物語外伝考古学者高持慎一郎(仮称) 無人島物語考古學者高持慎一郎(管名) KSS 5800日圓 AVG 價格未定 コントラ~レガシー オブ ウォー~ 魂斗羅~戦爭之遺產~ KONAMI ATC 價格未定 ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 心跳回憶劇場系列VOL.3 KONAMI AVG 魔導物語 COMPILE 5800日圓 魔導物語 VIII THEATER 1 短时的WW Virtual THEATHER 1 SUCCESS 6800日圓 ETC 6800日圓 FTC Virtual THEATER 2ポーズ・ライフ Virtual THEATHER 2 SUCCESS VITUAL THEATER 3 179-279- VIRTUAL THEATHER 3 SUCCESS 6800日圓 FAKE DOWN SYSTEM SAKOMU 價格未定 ACT フェイクダウン マスターオプモンスターズ黄の階(仮称) 怪物之王黄昏之指環(暫名) SYSTEM SOFT 價格未定 SLG 駅大韉STRIKES (碗) ワーズ (碗) 現代大戦略Strikes (暫名) SYSTEM SOFT 價格未定 SIG RAC GT 24 GT 24 JAI FCO 價格未定 "WARRZ (暫名,MODAM 專用) \* SHOUEI SYSTEM 6800日園 ワーズ (仮称) 小學館PRODUCTION 價格未定 300ポットシューティング「ダブロー・イ・セロウ」3D機械人射撃 SUPER SOFTWARE 價格未定 ETC HOUSING HOUSING HOUSING CATALOG HOUSING CATALOG SUPER SOFTWARE 價格未定 ソニック ザ ファイターズ (仮称) SONIC THE FIGHTERS (暫名) SEGA 價格未定 FIG 價格未定 バーチャファイター3 VIRTUA FIGHTER 3 SEGA FIG ハートオブダークネス 黑暗的心 SEGA 價格未定 AVG 5800日圓 ACT 超FLAPPY 超FLAPPY DABBY SOFT 開運!なんでも鑑定団 開運!甚麼也可鑑定團 TV東京 5000日圓 FTC BASIC for SEGA SATURNITYJD/建設分プ POLYGON BASIC IN SEGA SATURNITERIMEDIA COMPANY BASIC for SEGA SATURN スタンドアローシタイプ POLYCON BASIC INSCHANDING SAND NUMETINE 装開きEINTERMEDIA COMPANY 價格未定 FTC 日本ART MEDIA 價格未定 レクイエム (仮称) 安靈曲(暫名) ファンズフォルム **FANS FORME** 日本MMI Technology 價格未定 AVG SUPER 301 S. Q. (仮称) SUPER 301 S.Q. (暫名) 日本物產 價格未定 SIG USドラッグチャンプ(仮称) U.S. DRUG CHAMP(層名) 日本物産 スチームパイレーツ(仮称) 汽船海賊(暫名) NEVERLAND COMPANY 價格未定 SLG サターンボンバーマン (仮称) SATURN BOMBERMAN (智名) HUDSON ACT 價格未定 かもめ大作戦~女神たちのささやき~ 海鷗大作戦 VING 價格未定 SLG

パチンコファイター(仮称) 彈珠戰士(暫名) PLAY STAGE 價格未定 ETC ピラミッドの謎 スタートリング、オデッセイ 1 STARTING-ODYSSEY 1 RAY FORCE ブルーポリューションスタートリング、オデッセイ 2 解釈 STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戦争 RAY FORCE スタートリング、オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦 STARTING.ODYSSEY 3米尼科亞第2里戦 RAY FORCE ■頭文字 D~公路最速伝説~ 頭文字D~公路最速傳説~ 講談社 ■モニカの城

金字塔之謎

莫烈嘉之城

RAY 價格未定 價格未定 價格未定 價格未定 5800日圓 PIONEER LDC 6800日圓 ARPG

AVG

RPG

RPG

RAC

ピカチュウげんきでちゅう(仮称) 比格治健康嗎(暫名) 任天堂 價格未定 FTC 金田一少年の事件簿(仮称)金田一少年之事件簿(暫名) HUDSON AVG 模擬飛行(暫名) VIDEO SYSTEM 價格未定 SLG フライトシミュレーター(仮称) レースゲーム(仮称) 賽車遊戲(暫名) VIDEO SYSTEM 價格未定 RAC ■トニックトラブル TONIC TROUBLE UBI SOFT

## N64

2月28日 ウェインガレツキー 3 D ホッケー (仮称) WAIN GARAGE 3D HOCKEY (誓名) **GAMEBANK** 價格未定 SPT SNOW BOARDING (暫名) 6800日圓 SPT スノーボーディング(仮称) 任天堂

19日 SONICWINGS ASSAULT SONICWINGS ASSAULT VIDEO SYSTEM 26日 ■実況パワーフルプロ野球5 實況力量棒球5 G. A. S. P. !~Fighters' NEXTream~ G.A.S.P.I~Fighters' NEXTream~ KONAMI 業的!対戦ばするだま~間違まるたま町~(仮称) 差別判別UZLEを門動士町・(幣) KONAMI 27日 ★スペースダイナマイツ SPACE DYNAMITE エアターボ64 AIR TURBO 64 HUMAN 3月 魔法聖紀エルテイル (仮称) 魔法聖紀ELTILL(暫名) IMAGINEER

キラッと解決!64探偵団 與凶手解決!64偵探團 IMAGINEER SNOW SPEEDER IMAGINEER 小白獅

8800日圓 STG 7800日圓 SPT 6800日圓 FIG 6800日圓 PUZ BIG 東海 6801日圓 ACT 價格未定 RAC 6980日圓 **RPG** 

6980日圓

6980日圓

價格未定

AVG

RAC

AVG

任天堂

30日 ポンパーマンヒーロー〜ミリアン王女を教え!〜 BOMBERMAN英雄-を教美莉安女王~ HUDSON ファイティングカップ 思たま乱太郎64 ゼルダの伝説 6 4 (仮称) バンジョーとカズーイの大冒険 BANJO與KAZOOIE之大冒險 任天堂

スノースピーダー

ジャングル大帝

FIGHTING CUP IMAGINEER 忍者亂太郎64 CULTURE BRAIN 煞爾達傳説 時之洋壎 任天堂

6800日圓 不詳 6800日圓 FIG 價格未定 ACT 6800日圓 ARPG 6800日圓 ACT

■スーパースピードレース64 プロ指南麻雀「兵」 走れボクの馬 F- ZEROX ポケモンスタジアム ★チョロQ64

NBAバスケットボール(仮称) NBA藍球(暫名) マリオアーティストタレントメーカー MARIO ARTIST TALENT MAKER (6400専用) マリオアーティストピクチャーメーカー MANO ARTIST MCTUVE MAKER (ADDSNI) 任天堂 マリオアーティストポリゴンメーカー MANO ARTIST POLYGON MAKER (ADD朝) 任天堂

SPUER SPEED RACE 64 TAITO 走吧 我的馬 F-ZERO X POCKET MONSTER課機(GADD朝)任天堂 CHORO Q 64

7800日圓 職業指南麻雀[兵] CULTURE BRAIN 6980日圓 CULTURE BRAIN 價格未定 任天堂 6800日圓 價格未定 TAKARA VIDEO SYSTEM 6800日圓 任天堂 價格未定 FTC

RAC TAB RAC RAC SPT SPT

價格未定 ETC 價格未定 ETC

ハイブリッドヘブン (仮称) HIGH BRIDE HAVEN (暫名) KONAMI 價格未定 ARPG 悪魔域ドラキュラ 3 D (仮称) 惡魔城 3D (暫名) KONAMI 價格未定 ACT 実況 Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称) TXB本機能に開発EPFECT STRIKER2(略) KONAMI 價格未定 SOC Cu-On-Pa T&F SOFT 價格未定 PUZ クオンパ 間控票をプロス ANOTHER DIMENSION (配料) 超控票MACROSS ANOTHER DIMENSION (報) TOMY 價格未定 SLG キャパリーバトル3000 GABARY BATTLE 3000 日本SYSTEM SUPPLY 價格未定 SPT MOTHER 3 奇怪生物の森 MOTHER 3 奇怪物森(6400朝)任天堂 價格未定 RPG ウルトラドンキーコング(仮称) 麹DONKEYKONG(點:64DD朝) 任天堂 價格未定 ACT クライマー (仮称) CLIMBER (暫名) 任天堂 價格未定 SPT 任天堂 クリエイター 創造者 價格未定 FTC ゴルフ(仮称) 哥爾夫球(暫名) 任天堂 價格未定 SPT 任天堂 シムシティ 6 4 (仮SIMCITY 64 (額: 64DD朝) 價格未定 SLG 超級應利與RPG 2 (暫名:64DD專用) 称) 任天堂 價格未定 任天堂 無爾達傳說64(暫名:64DD專用) スーパーマリオ RPG 64 (仮称) 價格未定 ARPG ゼルダの伝説 6 4 (仮称) BAKIBUKI (暫名) 任天堂 價格未定 バキープキー (仮称) BODY HARVEST (配) 任天堂 價格未定 ETC ボディ ハーベスト (仮称) 湖旁釣魚64 PACK IN SOFT 價格未定 SPT

26日 ■実況/ワフルプロ野球BASIC (原称) 實況棒球BASIC (暫名) KONAMI

5800日国 SPT

24日 ■ロックマン&フォルテ ROCKMAN & FORTY CAPCOM 價格未定 ACT

未定 ああっ女神さまっ (仮称) 我的女神(暫名)KSS ■マジックボール MAGIC BALL PAW

10800日圓 AVG 6800日園 TAB

26日 ~幕末浪漫~月華の剣士

幕末浪漫 月華之劍士(CD-ROM) SNK

6800日圓 FIG

パチンコ365日 レブ・リミット 森田将棋64

スーパーロボットスピリッツ 98年夏★エクストリームG 98年秋 ポケモンスナップ 98年 キングヒル (仮称) カービィのエアライド(仮称) 彈珠機365日 **REV LIMIT** 森田將棋64

Let's スマッシュ Let's SMASH 超級機械人SPIRIT EXTREME G POCKET MON SNAP KING HILL (暫名)

卡比的AIR RIDE(暫名)

任天堂

98年春 ★超空間ナイタープロ野球キング2 超空間夜間職業棒球王2 IMMAGINEER 6800日 図 SPT SETA 價格未定 SETA 價格未定 9800日圓 SETA HUDSON 價格未定 BANPRESTO 價格未定 **ACCLAIM JAPAN** 任天堂 價格未定 KEMCO 價格未定

FTC RAC TAB SPT FIG SPT ACT RAC 價格未定

98年春プレイジングスター BRAZING STAR (卡帶) SNK 價格未定 STG ブレイジングスター BRAZINGSTAR (CD-ROM) SNK 價格未定 STG METAL SLUG 2 MFTAL SLUG2 (卡帶) SNK 價格未定 ACT METAL SLUG 2 METALSLUG2 (CD-ROM) SNK 價格未定 ACT

## 強兽目赤

未定 ★リアリウト機能はオ・ニューカマーズ。現在機能を配金の機能の機能の表 價格未定 FIG 價格未定



CAPCOM出版

GAME PLAYERS 編輯部製作

# 

全港率先推出的 官方攻略本

全城熱賣中!





J.J遠赴CAPCOM大阪開發部

實地製作,內部機密全面披露!

《BIO HAZARD 2》監製稻船敬二先披露

《BIO HAZARD 3(暫名)》的秘密!

全書 136 頁,精裝印刷 只售港幣 50 元正







CAPCOM



電腦初哥

上網打機唔識教到你識

發燒高手

攻略攻到盡,新料我最快

至 IN 網友

網上新聞資源完全搜羅

密切留意

創刊大抽獎非同小可